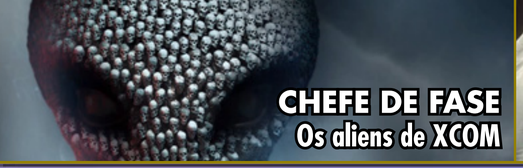


CHEFE DE FASE
Os aliens de XCOM

TOOLBOX
Um pouco de intriga

AVENTURAS NO SUFOCO
Seus aventureiros em lugares difíceis

GAZETA
O ataque da Aliança Negra

CONTO
Obrigaços e Restrições, de Marcelo Cassaro

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 155

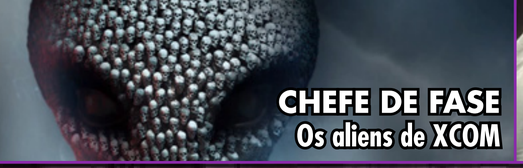
DICAS DE MESTRE
AS 22 LEIS DA PIXAR!

CAVERNA DO SABER
CRIANDO O INVENTOR DE *T20!*

RESENHAS
FFVII REMAKE • AMEAÇA PROFUNDA • TETRIS EFFECT

O maior clássico dos RPGs eletrônicos está de volta nos games e em *3D&T*

FINAL FANTASY VII REMAKE



CHEFE DE FASE
Os aliens de XCOM

TOOLBOX
Um pouco de intriga

FFVII REMAKE
De volta a Midgar em *3D&T*

GAZETA
O ataque da Aliança Negra

CONTO
Obrigaços e Restrições, de Marcelo Cassaro

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 155

DICAS DE MESTRE
AS 22 LEIS DA PIXAR!

CAVERNA DO SABER
CRIANDO O INVENTOR DE *T20!*

RESENHAS
FFVII REMAKE • AMEAÇA PROFUNDA • TETRIS EFFECT

AVENTURAS NO SUFOCO

Criando aventuras de confinamento (e outras crueldades)

ISDRASHAR

Isdrashar acordou com os raios de Azgher banhando-lhe o rosto. Uma lufada de vento veio em seguida, como um pedido de desculpas. Esticou o pescoço como fazia todas as manhãs, e abriu um olho só, como se tivesse preguiça de abrir o outro. Com meia visão, enxergou o vale abaixo.

Gente se mexia, atarefada. Um grande amontoado carregando coisas de lá para cá. Outros preparavam a terra para o plantio. Alguns se empenhavam em construir moradas rudimentates, mas ainda sólidas.

O povo de Arton sabia começar de novo. Tomar o que via para si.

Desde o fim da guerra, era um acontecimento comum no que havia sido Trebuck, terra natal da Rainha-Imperatriz. Revoltados com o desfecho do conflito, desabonados e com poucas recompensas para seguir em frente, senhores de todo o reino resolveram desafiar a união de nobres e abandonar o Reinado. Acreditavam que teriam mais sorte com o destino em suas próprias mãos. Alguns, de fato, tiveram. Outros, nem tanto.

Vendo a atitude de seus monarcas, súditos em alguns lugares decidiram fazer o mesmo. Enforcaram seus reis, expulsaram suas rainhas, extinguiram a memória de seus príncipes, para que fossem criados como plebeus.

No vale, aos poucos, Isdrashar viu outras edificações tomando forma. A primeira foi a taverna, provavelmente com um nome engraçado e cerveja de sobra mesmo em tempos difíceis, pois assim era a tradição. Depois, o templo. De longe ainda não dava para ver a que divindade do Panteão era dedicada, mas conseguia ouvir os cânticos. Mais do que nunca era o momento de pedir por boa fortuna, boa colheita e bênçãos. Por último, o ferreiro, e com o ferreiro, as armas, e com as armas, os treinamentos e a guarda. Quando a guarda não parecia suficiente, vieram os aventureiros.

E juntos, todos subiram o caminho de terra batida que levava até Isdrashar. Um guerreiro de armadura pesada à frente, acompanhado de uma maga idosa e cheia de culpa nos ossos.

"O vale é nosso", disse a maga, "E a montanha é nossa".

Isdrashar exibiu os dentes longos e afiados, inflou o peito, abriu suas enormes asas de couro e escamas vermelhas, e o fogo jorrou da boca infinito. Tão longo e largo que escorreu pelo vale, destruindo tudo o que via pela frente, até que não restasse mais nada.

O povo de Arton sabia tomar o que via para si. Mas não ali.

Satisfeito, Isdrashar enredou-se entre as pedras e fechou olhos. Merecia um cochilo até que a próxima caravana aparecesse.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Erica Awano, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro Zambi

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Sua última chance de participar de Tormenta20!

6 Pergaminhos dos Leitores
Tem até adaptação nestas cartas!

10 Resenhas
FFVII Remake, Ameaça Profunda, Tetris Effect.

13 Sir Holand
Qual é a música?

14 Dicas de Mestre
As 22 leis da Pixar (aplicadas ao RPG)!

26 Final Fantasy VII
E não se trata de um Tesouros Ancestrais...

38 Toolbox
Um pouco de intriga não faz mal a ninguém.

46 Gazeta do Reinado
O ataque da Aliança Negra!

48 Caverna do Saber
O pai das invenções em *Tormenta20*.

52 Conto
O passado de Vladislav Tpish, por Marcelo Cassaro.

64 Gabinete de Saladino
É hora de passar a faca!

70 Aventuras no Sufoco
Aventuras repletas de crueldades!

78 Encontro Aleatório
Bastidores da Jornada Heróica de *Tormenta20*.

84 Pequenas Aventuras
Um assalto às nuvens!

86 Chefe de Fase
Três aliens direto do game XCOM!

92 Tesouros Ancestrais
Ei, você é um impostor!

96 Amigos de Klunc
Klunc na quarentena tem amigos em pdf!

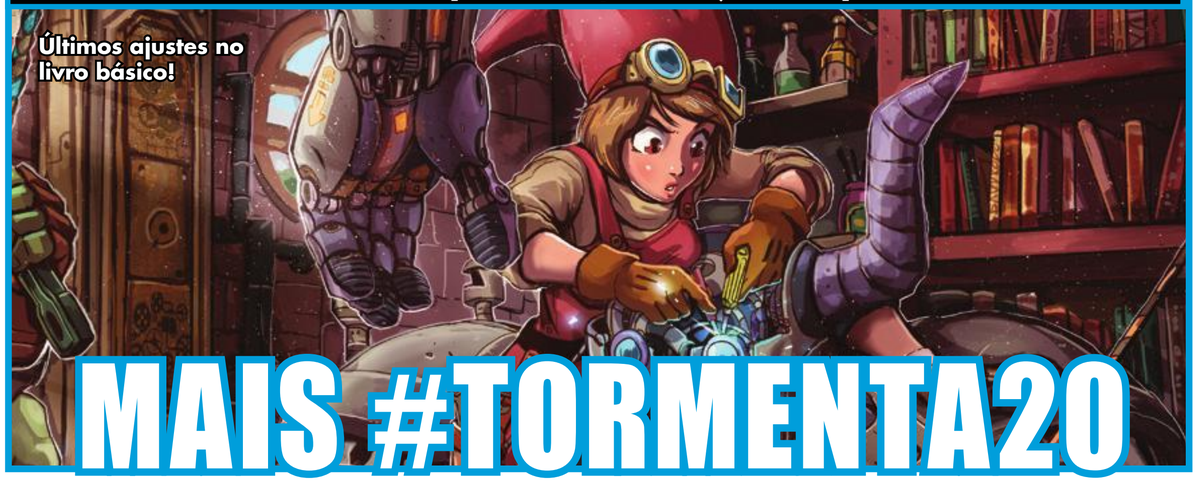
102 Extras
Esboços da grande Erica Awano!

A CAPA

Na arte de **Ricardo Mango** um grupo improvável de aventureiros tenta sair de um labirinto mortal e enlouquecido. Esta é uma das muitas alternativas dadas por **Felipe Della Corte** em *Aventuras no Sufoco*, a segunda matéria principal desta edição.

Notícias do Bardo

Resolvendo a quarentena, um lançamento por vez



MAIS #TORMENTA20

O maior lançamento de RPG do país está chegando! E com isso, surge uma última chance de participar da campanha que fez história.

Estamos falando de **#Tormenta20**, é claro! O financiamento coletivo que rolou de maio a julho do ano passado e bateu todos os recordes de arrecadação voltou para o Catarse para a pré-venda do material.

A pré-venda — também chamada de *late pledge* ("apoio tardio") no meio dos financiamentos coletivos — é uma tradição de grandes campanhas. Quando as recompensas estão praticamente prontas, logo antes dos envios, essa etapa é aberta. O objetivo da pré-venda é dar a quem não conseguiu participar da campanha original por qualquer motivo uma última chance de conseguir as recompensas do financiamento coletivo. Ela também serve para quem participou, mas quer garantir mais recompensas.

Na situação atual do mercado, com lojas fechadas em muitas cidades e logística complicada, a pré-venda ganha uma função extra, que é justamente dar uma opção segura para as pessoas receberem o jogo, já que os envios serão feitos diretamente pela Jambô, sem passar por uma estrutura de distribuição.

É importante citar que há diferenças entre a campanha original e a pré-venda. Algumas recompensas só ficam disponíveis na campanha original, e os valores sofreram reajuste. Porém, também há vantagens no late pledge: proporcionalmente, quem apoiar agora vai esperar bem menos pelo material. E também vai saber tudo que vai receber desde o início, sem precisar esperar pelas metas estendidas serem batidas. No caso de #Tormenta20, todas foram!

Eventos cancelados

Devido à pandemia de Covid-19, eventos estão sendo cancelados ou adiados no mundo tudo. Não foi diferente com o **Diversão Offline**, maior convenção brasileira de jogos analógicos, incluindo RPG. Inicialmente planejado para 24 de maio, será realizado apenas em maio de 2021. Embora a organização tenha confirmado a realização no mesmo local, o centro de convenções Pro Magno em São Paulo, uma data específica ainda não foi divulgada.

Lá na gringa a coisa não está melhor. Pela primeira vez desde os anos 70, não haverá **Gen Con**. O maior evento de RPG do mundo, palco de premiações e eventos marcantes para o hobby, também foi cancelado devido à preocupação com a saúde dos visitantes e da equipe. Isso só reforça como as medidas de isolamento são essenciais.

Voadoras gratuitas

Antes de chegar a terceira edição de *Dungeons & Dragons*, houve ***Dragon Fist***. Esse jogo revolucionário era a primeira versão de D&D disponibilizada gratuitamente online e colocava os jogadores na pele de heróis wuxia, artistas marciais fantásticas no melhor estilo de filmes de kung-fu, mas com magia. Escrito pelo lendário **Chris Pramas** (*Dragon Age, Warhammer*), essa empreitada inocente acabou influenciando muito as próximas edições do primeiro RPG.

É claro que o movimento OSR (old school renaissance), sempre interessado em jogos antigos, não o deixaria quieto por muito tempo. ***Dennis Laffey***, autor de conteúdo para D&D e *Stars Frontiers*, criou um retroclone inspirado!

Assim surgiu ***Flying Swordmen***, um RPG de fantasia wuxia disponibilizado gratuitamente. O melhor de tudo: Laffey fez um acordo com o tradutor brasileiro **Gilvan Gouvêa** (*Shadowrun*), garantindo uma versão em português que você pode baixar totalmente na faixa no **Dropbox**.

O punk não morreu

A editora brasileira Retropunk, responsável por títulos de peso como *Savage Worlds* e *Rastro de Cthulhu*, está comemorando dez anos de existência. Num mercado como o nosso, um feito nada pequeno!

Para esquentar a festa, eles começaram uma tremenda promoção que deixa títulos como ***Hora de Aventura***, ***Lankhmar*** e ***Mouseguard*** com preços muito mais acessíveis, além de contar com frete grátis.

Mas nem só de promoções vive um aniversário! A editora curitibana anunciou também um lançamento inesperado. ***Brancalonia*** é um RPG de "fantasia espaguete", financiado pelo Kickstarter ainda esse mês. Com uma campanha bilíngue em italiano e inglês, além de regras baseadas na quinta edição de D&D, esse projeto da iniciante Acheron Books foi um sucesso retumbante.

Ainda não há data de lançamento prevista, mas você pode dar uma olhada no quickstart gratuito no **Kickstarter**.

Anos 20 mais uma vez

Luis Heavy (*Alvorada*) financiou seu RPG diferentão, *Anos 20*, no Catarse faz alguns meses. Agora, ele retorna à plataforma para um apoio tardio.

Aqui os jogadores assumem o papel de fugitivos de uma distopia à beira de um colapso. Cabe aos heróis dar o fora dali ou transformar essa bagunça em um lugar decente. Entre as recompensas do financiamento estão aventuras escritas por figuras como **Jorge Valpaços** (*Déloyal, Arquivos Paranormais*) e **Marcelo Guaxinim** (*RPGuaxa*).

O apoio tardio de Anos 20 está rolando no **Catarse**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações de alta imunidade, estimados e confinados apoiadores.

Aqui fala o Paladino, sempre confiando que os leitores da DB estão respeitando a quarentena, praticando o isolamento social, jogando campanhas online e protegendo vidas. O Nível de Desafio é alto, mas fiquem tranquilos. Vamos vencer mais esta campanha, ganhar muito XP e...

— Eu quero saiiiir...

— Hã... Com licença, leitores, é a Paladina no chat de voz. Paladina? O que você tem?

— Aaiiinnn! Tô cansada de ficar em casa! Quero sair!

— QUÊÊ?! Como assim?! VOCÊ ficava pegando no meu pé, dois meses atrás, para me manter em casa!!

— Mas já acabei todos os meus livros, platinei todos os meus games, pintei todas as minhas miniaturas.

— Tem Netflix e YouTube.

— Já vi tudo.

— COMO É?! Levaria MIL ANOS para ver todos os vídeos do YouTube!

— Eu assisto acelerado x2.

— ISSO NÃO EXPLICA NADA!!!

O Mundo e os Deuses

Saudações, Paladina e Paladino!

Escrevo com algumas dúvidas e teorias sobre a cosmologia de Arton e o impacto das forças divinas nos acontecimentos do mundo. Venho acompanhando os acontecimentos de Arton há algum tempo, romance após romance, e uma teoria se desenvolve na minha imaginação, lá vai:

O Panteão vem sofrendo mudanças desde sempre. Tillian, Kallyadranoch, Valkaria, Glórienn, deuses que tiveram seus status modificados com o decorrer dos acontecimentos. Durante todo esse tempo Khalmyr era o líder do panteão então, a Justiça prevalecia em Arton. Após a destruição de uma área, o mundo passa a descobrir ser a força bruta capaz de derrotar a Tormenta. Pouco depois Tauron assume a liderança do panteão e a Força passa a prevalecer nas energias do mundo. Como consequência, o mundo passa por duas guerras (Táurica e Artoniana), o Reinado se fragmenta, a escravidão se espalha pelos territórios dominados pelo Império, fanáticos puristas espalham morte e destruição em uma ideologia abominável e, onde antes havia Justiça, agora é a Força que impera.

Yuden tentou por décadas (ou séculos) dominar o Reinado, inúmeras manobras políticas fracassadas, incluindo a última que foi narrada no Terceiro Deus, mas só chegou realmente perto de conseguir quando Tauron era líder do panteão. Durante estes acontecimentos, alguns deuses ganham maior destaque, Valkaria e Keenn possivelmente também ganhariam mais poder (Keenn por causa das guerras e Valkaria por ser cultuada pelos dois lados na guerra artoniana). Igualmente, os acontecimentos em A Deusa no Labirinto e A Flecha de Fogo também promovem mudanças incríveis no panteão artoniano.

Minha dúvida é: Isso tudo é apenas uma teoria maluca da cabeça de um leitor apaixonado pelo cenário, ou realmente o poder dos deuses influencia de modo sutil os acontecimentos de Arton? O simples fato de o Panteão ser liderado por um deus específico torna o mundo mais propício a certos tipos de acontecimentos, como guerra quando a Força rege o mundo? Ou a influência dos deuses só ocorre, de fato, quando eles se levantam para fazer alguma coisa? Por último, em Tormenta20 teremos mais informações sobre o Status Divino de cada deus maior?

Rezo para que Tanna-Toh os abençoem para responderem minhas perguntas.

Gabriel S. Passos

Saudações, Gabriel. Não é apenas sua imaginação, você percebeu mesmo conexões importantes entre as mudanças no plano divino e no plano terreno. É certo que as primeiras influenciam as últimas, e vice-versa. São os deuses que afetam o mundo mortal, ou o contrário?

Não há resposta definitiva para essa pergunta, porque cada evento é diferente. Como você deve ter acompanhado nos romances da *Trilogia da Tormenta*, a queda de Glórienn foi provocada não apenas por decisões e escolhas da própria deusa, mas também pelo massacre dos elfos em Lenórienn e outros eventos mundanos. Da mesma forma, o livro básico *Tormenta20* vai revelar eventos ainda inéditos para os leitores, relacionados ao mundo de Arton e aos deuses do Panteão.

Quando à sua pergunta sobre Status Divino, essa medida de poder dos deuses foi utilizada no antigo acessório *O Panteão D20*. Desde então não tem sido mais utilizada, mas talvez retorne em algum acessório T20 futuro.

— Olha só que que teoria interessante! Merecer ser investigada. Vou sair para descobrir se é verdade.

— PA-LA-DI-NA!! Você não vai sair porcaria nenhuma!

— Mas a verdade está lá fora.

— QUANTAS VEZES VOCÊ MARATONOU ARQUIVOS-X?

— Sei lá, dezessete?

Artífices e Autômatos

Boas vindas, nobre Paladino e Paladina. Primeiramente, devo dizer o quanto aprecio o vosso trabalho e a todos que arduamente trazem a Dragão Brasil *todos os meses.*

Venho com uma dúvida que me amedronta os ossos sobre talentos da classe artífice que aparece no mais novo suplemento de Tormenta, Reinos de Moreania.

Existem dois talentos no livro com pré-requisito artífice 4° nível. Até aí, tranquilo. O problema é que, no 4° nível, o artífice não ganha talento, e sim perícia. E um destes talentos é exatamente a respeito da escolha que se faz na habilidade que se ganha no 4° nível, chamada Companheiro Autômato. Nela se pode escolher o chassi do autômato — porém, é limitado aos tamanhos Pequeno e Médio. O talento abre a possibilidade de escolher o tamanho Grande, mas como só posso pegar depois do 4° nível, próximo talento só no 5° nível. E a habilidade diz que, caso eu escolha construir um autômato diferente, tenho de arcar com os custos. Eu pergunto, se pegar este talento, evito o custo para trocar o chassi para tamanho maior, inclusive as modificações que eu possa ter colocado? Ou vou ter que arcar os custos da troca de chassi e/ou de mudar as modificações de chassi?

Sem mais, desejo boa sorte em suas aventuras e vitorias em suas batalhas.

Amy, Artífice da Academia Arcana, atualmente perdida em cantos remotos de Arton

Querida Amy, temos três notícias para você. Uma ruim, duas boas.

A notícia ruim é que os talentos Grande Autômato e Mestre em Customização, como vistos em *Reinos de Moreania,* estão com pré-requisitos errados. O correto é, justamente, "habilidade de classe Companheiro Autômato ou talento Construir Autômato". Por ser uma habilidade de 4º nível (e como você apontou, personagens de *Tormenta RPG* só ganham talentos em níveis ímpares), você realmente só poderá escolher esses talentos a partir do 5º nível.

A primeira boa é que, sim, você evita custos de modificação ao pegar o talento

Grande Autômato. Seu autômato muda para tamanho Grande sem pagar nada.

A segunda boa é que, em *Tormenta20*, a nova classe inventor vai incorporar muitas habilidades do artífice, incluindo um companheiro autômato. Veja mais detalhes na Caverna do Saber, nesta edição.

— Ahn, nem me fale em autômatos! Já acabei de montar toda a minha coleção de robôs Gundam.

— Hã... quantos você tem?

— Todos, acho.

— MAS EXISTEM MAIS DE DOIS MIL MODELOS!!

— Fiz dois de cada, um normal e um com dano de batalha.

Friozinho

Saudações, Paladino(a)(os)(as), ou quem quer que esteja responsável pela nobre tarefa de elucidar os infindáveis questionamentos dos habitantes deste problemático continente artoniano! Eu me chamo Dario, o feiticeiro branco, natural e residente do reino de clima mais agradável do reinado, as Montanhas Uivantes. Pois bem, embora seja um humano, em minhas aventuras notei que possuo uma resistência ao frio bastante superior à média. Além de ter nascido em "berço de gelo", seria eu descendente de uma etnia biologicamente adaptada à minha região? (Raça do Gelo, página 95 do Manual das Raças*.)*

Outra questão que ando investigando, ainda sem sucesso: Já existe um sucessor de Beluhga entre os dragões brancos?

E para finalizar, teriam conhecimento de alguma aventura ambientada inteiramente em minha região?

É isso. Desejo sucesso à nobre empreitada de enriquecer cada vez mais esse mundo de problemas.

Rafael Almeida Reis

Estimado e gelado Dario, obrigado por sua mensagem. Sua primeira pergunta está praticamente respondida. O talento ambiental Raça do Gelo, visto no *Manual das Raças*, existe para emular povos humanos (ou não) nativos de regiões geladas.

A situação da Rainha dos Dragões Brancos é incerta. Após os eventos vistos no mangá *Holy Avenger,* ela deveria estar morta e habitando o Reino de Khalmyr — mas as Montanhas Uivantes, supostamente gélidas devido à sua presença, nunca degelaram. Isso quer dizer que o frio sobrenatural tem outra origem? Ou será que Beluhga não estaria realmente morta?

A clássica aventura "O Disco dos Três" (republicada na coleção *Só Aventuras Vol. 3*) inclui pelo menos um capítulo sediado nas Uivantes. Em *Só Aventuras Vol. 4* também temos "Casamento sombrio", que ocorre próxima à região. Por fim, o suplemento Guia da Trilogia traz informações sobre a cordilheira. Mas não existe, ainda, uma aventura oficial inteiramente ambientada nas montanhas.

— Palada, vou tingir o cabelo. Que cor você acha legal em mim?

— Bom... hã... é uma pergunta difícil, vamos ver...

— Ahn, tudo bem, deixa pra lá. Acho que vou tentar todas, mesmo.

— QUÊ?! QUANTAS EXISTEM?

— Sei lá. Já estou comprando online.

LENDAS LENDÁRIAS

Rico Demais

Os primeiros momentos juntos são sempre complicados para um grupo. Ao negociarem a recompensa para sua primeira missão:

— Não preciso de recompensa, dê aos pobres — diz, em tom de brincadeira, o bucaneiro Wez.

— Eu sou pobre — Buroddy responde, a vida tem sido difícil para o kliren inventor.

— Eu aceito! — Selphie, como toda boa barda, começa a barganhar.

— Isso é algum tipo de piada de camponês que eu sou rico demais para entender?! — Talvez sem intenção ofensiva, mas Grimbridge esfregou sua nobreza na cara do grupo todo. E ainda ajeitou o monóculo depois.

Tarcisio Lima

Gnomo I

Estava jogando de gnomo inventor, e no primeiro combate, fui reduzido a 0 PV, ficando inconsciente. O clérigo da guerra veio correndo para poder curar e começou a singela oração:

— Ó Poderosa Arysha, não julgue pelo que ele é, essa criatura insignificante e desprezível, e sim pelo que tem feito, ajudando o grupo na missão!

Gnomo desperta, dizendo:

— Obrigado... eu acho...?

Gnomo II: A Vingança

Em seguida, o mesmo gnomo ataca com seu martelinho o inimigo à frente aproveitando o flanqueio. Foi um crítico. Rolamos uma tabela de extra, resultando em um empalamento indesejado.

— Bom — improvisa o mestre —, você dá uma martelada do traseiro dele e ele decola uns três metros no ar!

Com a surpresa e depressão, só me restou terminar a ação dizendo:

— Catapimbas!

Deivide Elven, o Mestre Elfo, no papel de jogador, Salvador/BA

Doutora Tenebra

Em uma sessão de Tormenta20 *que eu estava mestrando, a medusa clériga de Tenebra falhou em um teste de resistência e ficou* Abalada*. A jogadora me pergunta como podia fazer para se curar desta condição, e decidi deixá-la interpretar uma oração rogando ajuda a Tenebra.*

Seu roleplay foi tão legal, mas TÃO legal, que a deusa Tenebra apareceu translúcida e removeu a condição, abraçando-a e dizendo:

— Cansada de ter medo, né, minha filha?

Dali em diante o grupo passou a comentar sobre as bênçãos de Tenebra Varella.

Gabriel S. Passos

No meio da sessão de jogo online, um dos membros caiu da chamada. Enquanto esperavam sua volta, os outros jogadores começaram a divagar sobre a geografia de Arton:

— Hoje em dia, sei mais sobre geografia de Arton que do Brasil — eu disse.

— Eu também — disse o jogador Weslley, GRADUADO EM GEOGRAFIA.

Antônio Ricart, mestre sem treinamento em Conhecimento (geografia)

• • • • •

O mago do grupo é derrotado com um único virote de besta logo no começo da luta contra o chefe final. Após o difícil combate, os aventureiros vitoriosos tinham que carregar o corpo do vilão e o mago moribundo de volta para a vila.

— O mago é leve — diz o mestre.

O guerreiro do grupo, irritado com a fragilidade do mago, solta:

— Feito de papel, tinha que ser!

Aldred C. Maedoc III

• • • • •

Uma das jogadoras decide jogar de barda e escolhe a raça sirena.

— Você ai jogar de quê? — Alguém pergunta.

— EU SEREI-A BARDA

João C. L. Lira

FINAL FANTASY VII REMAKE

A jornada nunca acaba

Recriar *Final Fantasy VII* é uma tarefa que demanda, acima de tudo, muita, muita coragem.

Junto a jogos como *Resident Evil* e *Metal Gear Solid*, FFVII surgiu em um ponto de virada histórico para os próprios videogames em console: quando os desenvolvedores perceberam que era possível ir além, explorar temas sérios de relevância política e experimentar com técnicas narrativas arrojadas emprestadas do cinema. O resultado foi nada menos que um marco cultural.

Havia muito em jogo, portanto, neste remake. Uma falha poderia ser catastrófica para a empresa; um sucesso, por outro lado, jamais agradaria a todos os que guardam tantas memórias afetivas do original. Felizmente, pode-se dizer que, na maior parte do tempo, a obra se aproxima mais do segundo caso do que do primeiro.

Final Fantasy VII Remake é, antes de tudo, um jogo lindo. A recriação em alta definição de Cloud e companheiros, em sua jornada contra as ambições da mega-corporação capitalista Shinra, é repleta de luz, cor e paisagens belíssimas. Olhar para o céu e ver o disco suspenso da cidade de Midgar tem um assombro que o original, com seus ângulos de visão fixos, não conseguia transmitir — ainda que algumas texturas apareçam inexplicavelmente em baixa definição às vezes.

A jogabilidade atualizada também é muito bem executada, com um sistema de batalhas mais voltado para a ação mas que incorpora elementos clássicos, como a barra ATB para realizar ações especiais e os *limit breaks* tradicionais. É ainda um jogo desafiador como seus antecessores mais recentes não o foram, com chefes que farão você suar no controle para serem derrotados na dificuldade padrão.

Já a forma como expande seu conteúdo para agradar paladares mais modernos possui altos e baixos. O jogo compreende apenas os capítulos iniciais na metrópole de Midgar, o que, no original, ocupava cerca de um terço do primeiro disco. Nos seus melhores momentos, personagens e situações são melhores explorados, dando um peso maior às suas ações e fazendo-o questionar motivações. Nos piores, se estende em sequências prolongadas de explorações de dungeon e buscas secundárias. Mesmo com os bônus, às vezes é difícil evitar um suspiro decepcionado.

Na imensa maioria dos casos, no entanto, *Final Fantasy VII Remake* é extremamente fiel, respeitoso e reverente ao original. Apenas em seus momentos finais é que as pequenas adições, antes pontuais, se acumulam, chegando a um novo desfecho polêmico (para dizer o mínimo).

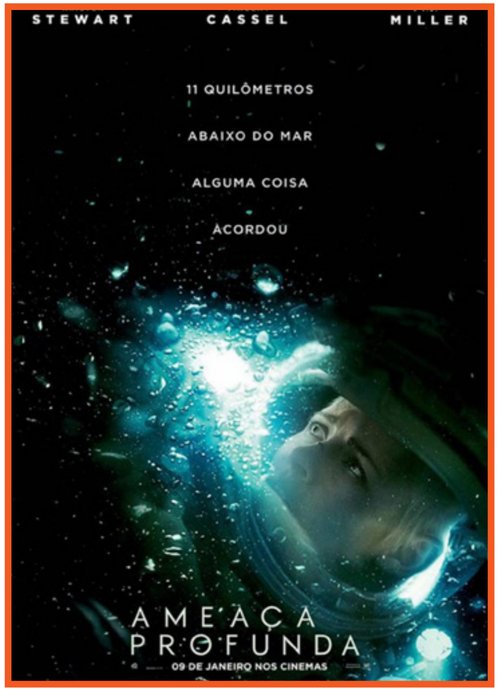
Ainda assim, é uma viagem única e envolvente, um mergulho de nostalgia repaginada que toca fundo a cada cena recriada. Se você, como eu, é um fã antigo, independente da opinião final, verá que é impossível não esboçar um sorriso largo sempre que ouvir a primeira nota do tema musical da Aerith tocando ao fundo. E só isso, talvez, já valha o jogo todo.

BRUNO SCHLATTER

AMEAÇA PROFUNDA

Não sabemos o que tem lá

Recentemente, saíram vários filmes de terror (ou suspense, tensão ou "mais ou menos" ação) relacionados a ambientes aquáticos.



Esqueça tubarões dentro de furacões, pois a nova tendência é levar as coisas um pouco mais a sério, com histórias relativamente simples, mas com abordagens ao mesmo tempo realistas e estranhas, cujo ponto principal é mostrar como criaturas ou eventos marinhos são mais perigosos e aflitivos do que imaginamos. No meio dessa onda (ugh!) chegou aos cinemas, e em breve deve chegar aos serviços de stream, a produção *Ameaça Profunda* (*Underwater*).

Um grupo de cientistas e técnicos precisa encontrar uma forma de escapar da base subaquática em que estão e chegar à superfície antes que o local desmorone e exploda (a base é abastecida por por um reator nuclear). A profundidade enorme (mais de 11.000 metros) e o ambiente escuro e inóspito do fundo do mar (nas Fossas Marianas) impedem que alguém simplesmente saia nadando de lá, e as alternativas que sobram são muito arriscadas. Como se não faltasse problemas, os sobreviventes do tremor inicial, ao tentarem chegar a um lugar mais seguro para se escapar (outra base do complexo), descobrem que há algo estranho lá fora.

Dizer qualquer coisa além disso é estragar boa parte da diversão deste filme, que trabalha muito bem a claustrofobia como elemento de tensão, e não demora nem um pouco para jogar o espectador no meio da ação e do suspense. A parte visual é um destaque a parte, equilibrando (na maioria dos casos) muito bem o realismo e o estilo (que por vezes parece ter sido projetado ou inspirado em artistas europeus da revista *Metal Hurlant*). Referências e detalhes (que se você piscar pode perder) são colocados no cenário e nos diálogos, dando pequenas indicações ou confirmações do que acontecerá no final.

O filme teve problemas e acabou atrasando seu lançamento em três anos. O estúdio ou a distribuidora pareciam não ter lá muita segurança para colocar o título nos cinemas, e o mesmo pode ter sofrido alguns cortes ou uma montagem diferente da original até chegar ao público.

Essa demora realmente não se justifica, pois há muito mais pontos positivos do que negativos, com muita chance de agradar seu público. Talvez o problema seja exatamente a busca original por um público diferente, talvez mais amplo. Sendo um pouco mais chato, pode-se acreditar que o filme teve algumas partes cortadas, especialmente no que diz respeito aos personagens e o desenvolvimento de suas histórias, pois a montagem final parece deixar algumas coisas em aberto ou meio sem conclusão. Independente disso, *Ameaça Profunda* é um filme tenso e aflitivo, com ótimos momentos e um final que justifica qualquer pequeno deslize.

Agora só nos resta ter esperança de uma continuação dentro do mesmo cenário ou usando essa mesma história como referência.

ROGERIO SALADINO

TETRIS EFFECT

As águas-vivas vão sugar sua alma

Me lembro da primeira vez que joguei *Tetris*. Meu sobrinho, dois anos mais novo que eu, tinha ganho um Gameboy (sim, o primeiro) e o jogo junto. Parecia um game simples e acho que até por isso fez parte do primeiro cardápio ganho por ele.

Peças de formatos diferentes caem em um "fosso" retangular num ritmo constante. Você encaixa as peças e as linhas formadas somem. Conforme o tempo vai passando, a velocidade da queda aumenta. Se você acumula peças de forma que elas alcancem o topo, você perde. Simples.

Até então eu não tinha a menor ideia que *Tetris* havia sido criado por um engenheiro russo chamado **Alexey Pajitnov** em 1984, que, segundo a wikipedia, e assim como David Luiz na Copa de 2014, "só queria ver o povo feliz".

Alexey, obviamente, teve bem mais sucesso que David. *Tetris* é uma verdadeira praga, espalhada em todo e qualquer tipo de dispositivos eletrônico. Se você tem algo com tela, provavelmente há uma versão de *Tetris* jogável, basicamente porque apesar de ajustes feitos no decorrer dos anos — saber com antecedência qual a próxima peça a cair, por exemplo — o game continua o mesmo desde sua primeira encarnação.

Entra *Tetris Effect*, versão mais recente, lançada em 2018 (quer dizer, alguém deve ter lançado um micro-ondas com uma versão diferente nesse meio tempo, mas enfim). *Tetris Effect* foi concebido por **Tetsuya Mizuguchi**, responsável por games como *Rez*, *Lumines* e *Child of Eden*, com um obejtivo: sugar sua alma para dentro do jogo. O método? Juntar imagens e sons inebriantes à tradicional jogabilidade.

Tudo está lá, como no jogo clássico, mas a música é calculada para emocionar, enebriar ou qualquer outra sensação planejada por Mizuguchi. As peças pulsam e aceleram no ritmo da música, fazendo sons relacionados ao ambiente quando você as rotaciona. E o controle vibra. E golfinhos feitos de partículas, e cavaleiros em chamas no deserto circulam o fosso, entoando cânticos tribais, pulando e explodindo de um canto ao outro da tela.

Se soa viajante e muito parecido com a descrição de um delírio, é porque, de fato, o é. Por mais que pareça que tudo isso atrapalha a tarefa simples de colocar as pecinhas em seu lugar, isso não acontece. Pelo contrário. *Tetris Effect* pode ser jogado em TVs e monitores comuns, mas foi feito sob medida para a realidade virtual — disponível para os headsets de PC via Epic Store, PSVR, e Oculus Quest, onde tive minha experiência.

Imerso no mundo de *Tetris Effect*, a impressão é a de fazer parte do mesmo mecanismo dos quais fazem as peças, o fosso, a música, o cenário. Colocar as peças no lugar é natural como pensar ou respirar. Não há esforço consciente, você apenas faz.

Tetris Effect é um feito enorme de design e jogabilidade. E se minha alma existia, ficou lá dentro, rodopiando com as águas-vivas e moinhos de vento, girando peças para sempre.

J.M. TREVISAN

DICAS DE MESTRE

Para boas histórias e boas aventuras no seu RPG

Woody com seu grupo de aventureiros

22 leis da Pixar

Toy Story. 1995. Eu tenho idade para ter visto, no cinema, o primeiro longa-metragem de animação totalmente feito em computação gráfica.

Desde aquela estreia, o estúdio Pixar seguiria produzindo histórias cada vez melhores, derrotando a animação 2D tradicional da então soberana Disney — para mais tarde ser adquirida pela mesma. Ironia das ironias, o fundador e animador **John Lasseter** havia sido demitido dos estúdios Disney justamente por tentar introduzir essa nova tecnologia, a possibilidade de produzir animação 3D com computadores. Ele então começaria sua própria empresa, que logo seria comprada e financiada por ninguém menos que **Steve Jobs**. Os dois se tornariam quase irmãos, acreditando no futuro dos filmes de animação.

Ainda que os trabalhos da Pixar sejam revolucionários sob um ponto de vista técnico, não é a computação gráfica sozinha que leva ao sucesso. Todos os filmes têm histórias poderosas, inesquecíveis, entre os melhores roteiros em Hollywood. Não sem motivo, alguns dos melhores diretores e roteiristas do mercado trabalham no estúdio.

Uma delas é **Emma Coats**, diretora e artista de *storyboards* (um tipo de história em quadrinhos feita antes do filme). Em 2012, ela publicou no Twitter algumas das lições que aprendeu com grandes mentes do estúdio, como **Pete Docter** e **Lee Unkrich**, e os diretores de *Valente* — **Brenda Chapman** e **Mark Andrews**. Seus tuítes mais tarde seriam compilados como as famosas *22 Leis da Pixar,* verdadeira bíblia para qualquer um interessado em contar boas histórias.

Nem preciso explicar a você que RPG é sobre contar histórias e, assim sendo, as 22 dicas de Emma tornam-se agora *Dicas de Mestre*. Então vejamos como *Toy Story*, *Procurando Nemo*, *Os Incríveis* e tantos outros podem ajudar você na mesa de jogo.

1 Um personagem deve se tornar admirável por sua tentativa, mais do que por seu sucesso.

Todas as histórias da Pixar — aliás, quase todos os filmes em todos os gêneros — são sobre alguém tentando superar uma dificuldade. O rato Remy quer ser cozinheiro em Paris. A princesa Merida quer rejeitar os costumes de seu povo e trilhar o próprio caminho. A formiga Flik quer recrutar combatentes para proteger o formigueiro contra os gafanhotos. Todos eles falham a princípio, todos são confrontados com problemas e desafios antes de atingirem seus objetivos. Sua persistência é que faz o público torcer por eles. Se conseguissem logo na primeira tentativa, seria um filme bem curto e sem graça.

Você, mestre experiente, já sabe que o mesmo vale na mesa de RPG. Entregar algo de mão beijada aos jogadores, por mais que eles insistam, torna o jogo tedioso. Não se trata de sempre negar seus pedidos, mas sim adicionar algum desafio. O guerreiro quer uma arma mágica? A maga quer um assistente bonitinho? O grupo quer atrair o vilão para uma armadilha? Exija pagamento. Peça testes. Dê missões paralelas. Tudo que seja importante precisa ser conquistado, não ganho.

2 Pense no que cativa você como se fosse parte do público, e não no que é divertido de fazer como escritor. As duas coisas podem ser bem diferentes.

Essa relação autor/público também vale para mestre/jogadores. O que você gosta pode não ser necessariamente o mesmo que os jogadores gostam. O grupo queria uma boa peleja contra monstros, então você aparece com uma história de intriga e investigação na alta corte de Valkaria. O bardo é louco para maravilhar a todos com suas canções, mas você adorou *Bird Box* e a aventura é sobre explorar uma masmorra em silêncio absoluto para não atrair o enxame assassino. O cavaleiro acaba de adquirir sua tão sonhada montaria voadora, mas a nova missão é explorar os esgotos.

Ok, diferente de um roteirista contratado e (espera-se) bem pago para entreter o público, um mestre também está ali para se divertir. Claro que você *pode* usar coisas de que goste na aventura. Basta ficar atento a coisas que sejam totalmente opostas às preferências/expectativas dos jogadores. Ou então, trate de temperar ao gosto do grupo. Intriga palaciana para um bando de brigões? Cuide para que, cedo ou tarde, uma grande luta aconteça.

3 A definição de um tema é importante. Mas você só vai descobrir sobre o que realmente é a sua história quando chegar ao fim dela. Então reescreva.

Qualquer pessoa que tenha mestrado duas ou três aventuras sabe disso; nem adianta tentar prever os rumos da história, prever onde e como ela terminará. Algumas vezes, você conseguirá conduzir os personagens até onde queria — aquela batalha final naquele castelo contra aquele vilão. Mas em outras vezes, o grupo vai abandonar por completo

seu roteiro, vai ignorar suas pistas, vai matar o NPC que trazia a informação vital. Não os culpe. RPG é liberdade, é sobre infinitas possibilidades.

Assim, é mais seguro que a aventura tenha um "tema" — digamos, derrotar um rei pirata que aterroriza a costa do Reinado — que um roteiro levando os jogadores até esse objetivo. Faça planos, sim, porque você precisa estar preparado. Mas esteja sempre disposto a jogar fora esses planos e improvisar. Cada aventura, cada sessão, pode mudar tudo que você tinha em mente. Mudar tanto a ponto de alguém subitamente lembrar: *"Espera aí, não tinha um rei pirata?"*

4 Era uma vez um/uma_____. Todo dia, _____. Um dia, então_____. Por causa disso,_____. Por causa disso_____. Até que finalmente_____.

Não é genial? Basta preencher os espaços, e você tem sua própria história!

Era uma vez uma meio-dríade. Todo dia ela vivia na ilha de Galrasia, na companhia dos animais. Um dia, então, recebeu dos deuses a missão de ressuscitar o Paladino de Arton. Por causa disso, partiu em busca dos Rubis da Virtude. Por causa disso, reuniu-se a um jovem ladrão e outros companheiros. Até que finalmente o Paladino foi restaurado, mas agora precisava ser destruído. E isso resume os quarenta capítulos de ***Holy Avenger.***

Alguns de vocês talvez tenham reconhecido, também, uma versão supercompacta da aclamada Jornada do Herói — uma estrutura para contar histórias baseada em várias mitologias, conforme a pesquisa de **Joseph Campbell** em seu livro *O Herói das Mil Faces*.

Uma aventura de RPG não reúne necessariamente estes mesmos passos. O mais provável é que sua "estrutura" acabe como uma grande bagunça, impossível de adaptar para o cinema, enquanto os jogadores seguem caminhos desencontrados e fazem escolhas sem sentido (o que não é problema algum, não custa lembrar).

Mesmo assim, esta fórmula pode acabar sendo útil. Preencha com filmes que conheça, como treino. Use como base para a campanha, mesmo que acabe se desviando. Use para inventar a origem de um NPC importante. São poucos minutos.

5 Simplifique. Tenha foco. Combine personagens. Não desvie do principal. Você sentirá como se estivesse perdendo material valioso, mas ficará mais livre.

O trabalho como mestre pode acabar levando a uma armadilha — querer usar coisas *demais*. Só porque existe um livro básico com trezentas páginas de conteúdo, não significa que você precise inserir *tudo* na sua próxima campanha. Não tente traçar uma rota através de *todos* os pontos interessantes do mundo, nem mapear *todas* as masmorras pelo caminho. Não tente enfiar *todos* os NPCs importantes na história, nem construir dúzias de NPCs novos quando três já bastariam. Atenha-se ao básico. Quanto menos elementos você usar, mais livre estará para fazer mudanças ou adicionar coisas novas mais tarde.

(Contrariando meu próprio conselho, Holy Avenger contém quase tudo e todos que existia para saber sobre Arton; em minha defesa, o mundo era bem menor naquela época.)

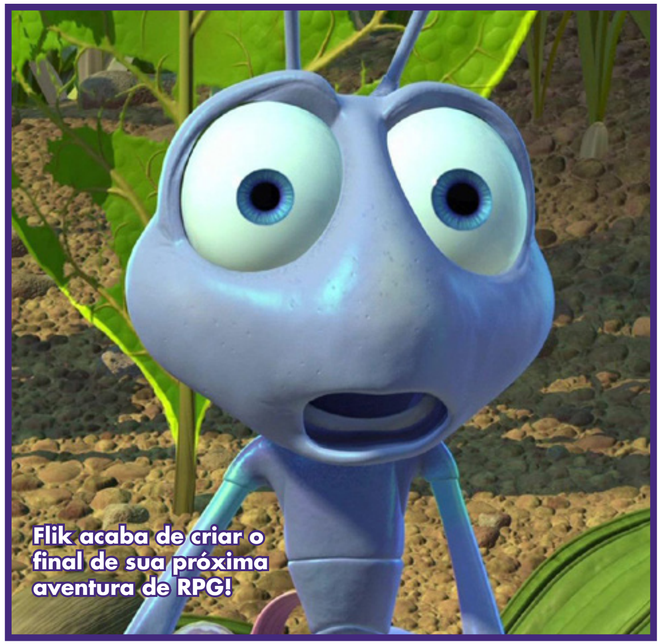
Mantenha-se dentro do tema escolhido. Sendo uma história sobre combater os Puristas, evite uma missão paralela para ajudar um clérigo de Nimb a salvar seu papagaio invisível. Não mude de assunto, não desvie do objetivo. Apenas em videogames os desafios finais ficam pacientemente esperando que o herói épico vá colher frutinhas para o cozinheiro preparar seu bolo.

6 No que seus personagens são bons e o que os deixa confortáveis? Coloque-os no lado oposto a isso. Desafie-os. Como eles lidarão com essas situações?

Woody estava acostumado a ser o brinquedo favorito, o centro das atenções, até a chegada de Buzz Lightyear. Marlin, como todo peixe-palhaço, temia abandonar seu recife — mas viu-se forçado a sair para mar aberto *Procurando Nemo*. Relâmpago McQueen, celebridade das corridas, acabaria preso em uma cidadezinha de interior, onde sua fama de nada valia. Todo protagonista da Pixar acaba forçado a confrontar seus piores pontos fracos.

Explorar as fraquezas e ineficiências dos personagens. Mais que uma velha tática para lidar com apelões, esta é uma maneira de manter a tensão, manter a aventura desafiadora. O grupo tem lutadores pesados que destroem qualquer coisa em combate corpo a corpo? Traga inimigos que atacam à distância, voando ou no alto de muralhas, protegidos por seteiras. Há clérigos ou devotos? Traga situações que desafiam suas crenças, obrigações e restrições. O bárbaro tem Q.I. de ostra? Que tente resolver uma charada.

Não se trata de sacanear os jogadores, mas desafiá-los, forçá-los a resolver problemas de maneiras diferentes das quais estão acostumados. Para o guerreiro combado, matar um goblin é brincadeira; capturá-lo vivo e interrogá-lo será muito mais complicado e, em caso de sucesso, muito mais satisfatório.



7 Crie o final antes de saber como será o meio. Sério. Finais são difíceis, então adiante o seu trabalho.

Esta aqui é bem mais fácil para um roteirista de cinema que para um mestre de RPG, porque você *não sabe* como sua campanha vai acabar. Não tem a *menor chance* de saber com certeza absoluta. Sim, você até pode esconder o vilão final em sua fortaleza, mapear todos os pavimentos e esperar que os jogadores, após numerosas desventuras, venham explorar os mapas e lutar com os inimigos. Pode ser que tudo aconteça assim mesmo, coroando seu esforço. Ou pode ser que uma magia esperta, imprevisível, apenas teletransporte o grupo diretamente para a câmara final — para que outra magia esperta fulmine o infeliz antagonista em meia rodada.

Então siga o conselho de Emma e planeje bem o final. Prepare salvaguardas contra magias espertas. Tenha planos de reserva — se o vilão caiu muito fácil, é porque na verdade não passava de uma isca, uma imagem ilusória preparada para atrair os ataques e magias mais perigosos, enquanto o verdadeiro vilão estava invisível ali no canto, tentando segurar o riso. Se o monstro morreu rápido, é porque era um filhote, e a mamãe está chegando!

E se a aventura desviou demais do caminho previsto, a ponto de tornar aquele final impossível, sem problema. Mude o final, faça adaptações. O covil de dragão branco que ficava nas Uivantes agora é um covil de dragão marinho no fundo do Mar Negro. Ou ainda, faça outro final do zero e guarde o anterior para outra ocasião. Você acha que roteiristas também não fazem isso?

8 Termine a sua história e deixe-a, mesmo que não seja perfeita. Siga em frente. Faça melhor da próxima vez.

A campanha vai mal? Está chata, arrastada, entediante? As coisas não estão saindo como você queria? Os jogadores mal conseguem prestar atenção, distraindo-se com seus celulares ou conversas paralelas? O clima está estranho, há jogadores contrariados, alguma desavença?

Nestes casos, não insista. Apenas encerre tudo. Quando o jogo deixa de ser divertido para jogadores e/ou mestre, também deixa de existir qualquer motivo para continuar jogando. RPG exige tempo, exige dedicação — duas coisas valiosas demais para desperdiçar com aborrecimentos.

Você pode acelerar, fazer acabar mais rápido, trazer o encontro final para perto. Pode pausar a campanha e começar outra, talvez alternando com outro mestre. Ou pode cancelar, pura e simplesmente — isso não é proibido. Não é assim como filmes e séries, quando uma história falha em agradar o público, conseguir boa bilheteria ou índices de audiência?

9 Quando tiver um "branco", faça uma lista do que não vai acontecer no andamento da história. Muitas vezes, é assim que surge a ideia de como continuá-la.

Toon, um antigo RPG sobre desenhos animados, trazia um conselho ótimo para mestres: *"Quando em dúvida, role os dados e grite!"*

Uma diferença entre o roteirista e o mestre é que o primeiro tem todo o tempo do mundo (ou pelo menos até acabar o prazo contratual) para pensar em sua história. Tem tempo para seguir a dica Pixar, fazer listas de caminhos impossíveis ou errados, até encontrar o caminho certo. Você, mestre, suando frio atrás do escudo enquanto os jogadores aguardam o prosseguimento da aventura, não tem esse luxo.

Os jogadores (outra vez) fizeram algo inesperado? Seguiram um rumo que você não previu? Você não tem a menor ideia do que fazer agora? Quando tudo falhar, role um encontro aleatório — ou qualquer outra tabela condizente.

Tabelas existem para que você, mestre, não precise fazer escolhas. Tenha-as sempre à mão.

10 Separe as histórias que você gosta. O que você vê de bom nelas é parte de você. É preciso identificar essas características, antes de usá-las.

Não há mestre de RPG que tenha visto um filme, livro ou animação interessante, sem acabar com a vontade de adaptar alguma parte em regras para seu jogo preferido.

A própria linha editorial da *Dragão Brasil* vem abraçando adaptações há anos, décadas. E como disse Emma, o que você gostou é parte de você. Identifique.

Digamos que o filme seja *Alien – O Oitavo Passageiro*. Sim, antigo, mas um clássico eterno. O que pareceu interessante, a ponto de você querer adaptar? A própria criatura? Escolha óbvia e sensata — apareceu várias vezes na DB, em várias versões para vários sistemas. Seria a tensão e o horror do desconhecido? Você pode conseguir o mesmo efeito com um monstro novo, que não esteja nos manuais e/ou seus jogadores não conheçam. O confinamento em uma nave de corredores estreitos e escuros, praticamente uma masmorra no espaço? É possível recriar sequências do filme, como um único personagem se arrastando por tubulações (o goblin foi sozinho por ser pequeno) enquanto os outros ficam impotentes. Um patrono poderoso que tem pouco interesse na sobrevivência do grupo, mas seria capaz de qualquer coisa para obter o tesouro? Use a corporação Weyland-Utani como modelo para uma organização impiedosa, sem face, que manipula o mundo.

11 Colocar no papel permite que você comece a consertar as falhas. Se deixar na sua cabeça até aparecer a ideia perfeita, você nunca compartilhará com ninguém.

Se tiver uma ideia para a aventura, comece a trabalhar para torná-la real. Anote o tema, os locais, os NPCs. Escolha os monstros. Comece a rascunhar tudo, mesmo que não faça sentido no começo. Com as peças em mãos, você achará formas de conectá-las.

Não tenha medo de começar a mestrar sua aventura por achar que não está pronta, que não está boa o bastante. Lembre-se, você não está sozinho — os jogadores também ajudam a construir a história, com suas ações e suas escolhas. Deixe que essas ações e escolhas ajudem a guiá-lo, deixe que as ideias deles também construam a trama. *"Vou olhar em volta na taverna e tentar localizar um elfo"* diz um jogador, enquanto o rosto do mestre se ilumina com a deixa: *"Sim, você percebe uma elfa solitária em uma mesa próxima, parecendo aflita com o assédio dos mercenários ao lado. O que vai fazer?"*

12 Ignore a primeira coisa que vier a sua cabeça. E a segunda, terceira, quarta, quinta — tire o óbvio do caminho. Surpreenda a si mesmo.

Esta é a parte em que o regente convoca os heróis para resgatar um príncipe, em vez de princesa. A parte em que o clérigo anão NPC cultua Nimb, em vez de seu rival Khalmyr, enquanto seu amigo elfo empunha um imenso machado táurico. A parte em que você pega as expectativas dos jogadores, joga pela janela e surge com algo novo.

Não se trata de construir um mundo maluco onde nada faz sentido; o que é normal e clichê existe por um motivo. O velho louco que entra correndo taverna adentro em necessidade de heróis é um clássico eterno. Você pode mantê-lo, por ser divertido, ou então variar a receita, decidir que é uma jovem centaura que vem pedir ajuda. O covil de goblins próximo a uma vila indefesa é outro clichê. Mude os monstros, ou invente alguma complicação; os goblins na verdade são pacíficos, estão sendo forçados a lutar por um monstro ou vilão mais perigoso.

13 Dê opiniões aos seus personagens. Passivo/maleável pode parecer bom enquanto você escreve, mas é um veneno para o público.

Quer coisa pior que um NPC respondendo calmamente às suas perguntas, instantes depois de você invadir sua casa, revirar suas gavetas e quebrar seus vasos em busca de dinheiro e itens? Você jogou games, é certo que já vivenciou essa cena.

Seus NPCs precisam de opiniões e convicções — porque pessoas de verdade as têm. Tenha isso em mente quando criar NPCs importantes, improvise para os menos importantes. Torná-los devotos de alguma divindade é um jeito fácil e rápido de conhecer suas crenças; uma pessoa raramente se devota a uma religião com a qual não se identifica. Se o taverneiro é devoto da Deusa da Paz, será seguro presumir que ele não perderá a calma durante uma discussão, e fará seu melhor para apaziguar alguma briga na taverna. Ainda assim, há espaço para exceções — eu mesmo joguei uma vez com um clérigo anão de Marah que parecia sempre a ponto de explodir, tornando-se devoto em uma tentativa de controlar o mau-gênio.

14 Por que você precisa contar essa história? Qual é o combustível que queima dentro dela, do qual ela se alimenta? Esse é o coração da história.

A maioria dos mestres não tem um motivo especial para conduzir uma aventura, exceto divertir-se com os amigos.

Talvez você seja diferente, talvez tenha motivações maiores. Uma mensagem para transmitir, uma moral para ensinar — mesmo que seja sobre como pizzas com fruta em calda são um crime hediondo contra o universo. Você pode usar a aventura para passar essa mensagem, especialmente se tiver ambições de publicar e disponibilizar essa aventura mais tarde, para outros grupos (*Iniciativa T20*, alguém?).

15 Se você fosse seu personagem, e estivesse na mesma situação, como se sentiria? Honestidade dá credibilidade para situações inacreditáveis.

Este é um conselho sobre como tornar as reações de um personagem convincentes, assim como a cena em que ele está inserido. Muitos mestres acabam seguindo essa técnica sem querer — qualquer de seus NPCs, especialmente aqueles improvisados, acaba se comportando um pouco como ele próprio.

A estalagem da vila é atacada por um dragão. Se você fosse o estalajadeiro, como se sentiria? Confuso com a situação incomum? Assustado com o perigo? Furioso com o prejuízo? Qualquer destas reações faz sentido. Agora, se o estalajadeiro apenas encolhe os ombros e parte sem dizer coisa alguma, esta pode ser uma reação inesperada, até engraçada, mas sem um pingo de credibilidade. Teria que ser explicada.

A técnica não funciona em todos os casos, especialmente com personagens muito diferentes de você, e em mundos muito diferentes do nosso. Por exemplo, se o estalajadeiro é uma fada (ou pertence a outra raça fantástica), sua reação pode ser de encanto e assombro, por testemunhar a majestade de um dragão e viver para contar. Enquanto isso, um conjurador lançando magias será algo espantoso para você, cidadão do mundo moderno, mas só um pouco interessante para um mercador de Arton.

16 O que está em jogo? Dê uma razão para nos importarmos com o personagem. O que acontece se ele fracassar? Coloque as probabilidades contra o sucesso.

Não é preciso procurar muitas razões para nos importarmos com os personagens jogadores — afinal, são os *personagens dos jogadores!* Um jogador *vai* se importar com seu próprio personagem, pelo menos o mínimo para compensar o esforço de preencher a ficha! Ele investiu tempo, investiu ideias. Não vai querer que o herói morra por besteira, nem que falhe em suas missões. Tentará não apenas sobreviver aos desafios, mas triunfar sobre eles, receber sua recompensa em tesouro e XP, rumar para o próximo desafio.

No entanto, um RPGista experiente não perde o sono quando seu personagem falha ou morre. Ele pode fazer outro, recomeçar, aproveitar a chance para fazer melhor que antes. Ainda assim, pense se não deveria haver consequências maiores em caso de falha. Havia uma cidade a ser salva? Seu desaparecimento deverá repercutir nas regiões vizinhas, talvez causando embaraço aos aventureiros sobreviventes. Uma vítima precisava ser protegida ou resgatada? Seu fantasma poderia assombrar o grupo.

Quanto a colocar as probabilidades contra o grupo, lembre-se que RPG não é como um roteiro de filme — você não escolhe os resultados das batalhas, elas dependem das rolagens de dados. Se pesar a mão nos perigos, usar oponentes fortes demais, é verdade que a vitória será mais compensadora, mas também improvável.

17 Nenhum material é inútil. Se não está funcionando, largue de mão e siga em frente. Ele pode ser útil mais tarde.

Estes são casos clássicos. Os aventureiros ignoraram todas as pistas, desviaram totalmente da missão paralela que você havia preparado. Passaram reto pelo castelo que você mapeou e povoou com monstros. Deram a volta na clareira onde a armadilha estava preparada. Mataram o inimigo fodão na primeira rodada. Ser mestre é sofrer internamente, em silêncio, com o tempo e esforço desperdiçados em encontros que os jogadores evitaram por completo.

Quando isso acontecer (e *vai* acontecer, cedo ou tarde), não esmoreça, não jogue nada fora. Nada foi perdido, apenas adiado. Aquele vilão de duração tão curta? Mude o nome, descrição e qualquer coisa que ele estivesse empunhando contra os heróis — pronto, novo NPC instantâneo. O castelo já mapeado? Será transplantado para outra região e então devidamente explorado. A missão paralela? Mantenha a mesma trama, mude nomes, mude NPCs, faça acontecer em outro lugar. Nem um único mapa ou ficha precisa ser descartado.

18 Você deve saber a diferença entre dar o seu melhor e ser espalhafatoso. Histórias são para testar, não para refinar.

Sei que já comentei sobre isso em outras *Dicas*, mas aqui vai. O cargo de mestre é tentador, você se sente impelido a mostrar sua criatividade, suas obras, seus poderes fenomenais. Vai povoar o mundo com NPCs infalíveis, invencíveis, inquebráveis, muito mais impressionantes que os personagens jogadores. E isso é um erro grave; NPCs *não são* os protagonistas, são apenas suporte para os heróis. O melhor mestre é aquele que se anula, aquele que permanece invisível atrás do escudo, enquanto sua trama faz os heróis brilharem.

Sim, sim, o mestre também precisa se divertir, mas não à custa dos jogadores. Mestres têm privilégios próprios, têm o prazer e responsabilidade de criar e/ou manipular *tudo o mais que existe*. Outra vez me repetindo: em qualquer filme, tudo que você vê foi trabalho do diretor, tudo foi resultado de suas escolhas, mas ele próprio não está na tela.

19 Coincidências que coloquem os personagens em problemas são ótimas; as que os colocam fora deles, são trapaça.

Mundos de RPG são quase sempre descritos como perigosos, com monstros em todo lugar. Se examinar com calma os mapas e as tabelas de encontros aleatórios, talvez você perceba coisas que não fazem sentido. Mais encontros com predadores que com herbívoros (sendo que estes últimos sempre são maioria em qualquer ecossistema). Feras que matariam uma à outra se vivessem na mesma região. Orcs e insetos gigantes vivendo em aposentos vizinhos. E suas chances de ser atacado por um dragão ou outro monstro mítico colossal são muitíssimo maiores que, digamos, uma queda de avião.

Não estranhamos, não reclamamos. Porque heróis precisam de desafios. Porque estas coincidências (a única hidra de dez cabeças em um raio de centenas de quilômetros aparece *na sua frente*) são problemas, e precisamos desses problemas.

Por outro lado, coincidências que salvam os protagonistas sempre soam forçadas. São muitas vezes chamadas *Deus ex machina*, uma expressão latina do teatro grego, para quando uma divindade (um ator pendurado em um tipo de guindaste, a tal "máquina") desce dos céus para solucionar algum conflito com poderes milagrosos. O termo passaria a ser usado para histórias que terminam sem lógica, quando algum evento imprevisível (e sem ligação com a trama) acontece e resolve o problema. Como mestre, você talvez já tenha recorrido a algo assim para salvar um personagem, ou o grupo inteiro, de uma situação escabrosa. Lembra-se do gosto ruim? Pois é.

20 Exercício: Divida em pedaços um filme de que não gosta, e reconstrua de forma que se torne um bom filme, na sua opinião.

Este pode ser mesmo um bom exercício para sua campanha — exceto que você não vai reconstruir a história, os jogadores é que o farão! Tente separar a campanha em "episódios" — digamos, eventos que podem ser resolvidos em uma ou duas sessões. Arranje tudo para que não importe a ordem em que são visitados.

Se o papel dos jogadores é recolher os vinte Rubis da Virtude, apenas posicione um rubi (ou mais) em cada lugar, com cada NPC. Deixe que descubram a localização do próximo rubi por seus próprios meios, deixe que decidam onde procurar, e a história segue. Com todos os rubis reunidos, podem partir para a cena final.

Este fluxo faz com que a campanha pareça muito mais natural, espontânea, sem forçadas de barra do mestre. Os jogadores sentem que suas decisões têm peso.

21 Você deve se identificar com as situações e reações dos seus personagens, e não escrevê-las de qualquer forma. Você agiria da mesma maneira que eles?

Achei esta um pouco parecida demais com a 15, então vamos para uma abordagem diferente.

Esta dica é para autores, para descrever os atos de seus personagens como protagonistas da história — mas, como mestre, esse papel não lhe cabe. São os jogadores que dizem como seus personagens reagem, enquanto o mestre cuida dos outros. Ainda assim, você pode dar uma mãozinha. Quando sentir que um aventureiro deveria reagir de certa maneira, adicione isso à descrição da cena:

"Quando o hobgoblin avança raivoso em sua direção, a lâmina pronta para perfurar sua garganta, você se recorda dos ensinamentos de seu antigo mestre, expulsando o medo e lutando com honra." Esta seria uma maneira sutil de orientar o jogador para a interpretação correta de um cavaleiro".

Sim, o jogador *pode* discordar. Pode resolver que o cavaleiro está pouco se lixando com a honra, transformando o hobgoblin em hambúrguer sem um pingo de elegância. Ele tem essa escolha. Ainda assim, não custa tentar...

22 O que é essencial na sua história? Qual a forma mais curta de contá-la? Se souber a resposta, pode começar a construí-la a partir daí.

E terminamos com uma dica parecida com a 4, também sobre a forma mais breve de contar uma história. Porque esta brevidade é o que vai deixar tudo mais claro, vai evitar desvios sem pé nem cabeça.

Em inglês existe o verbo *pitch*, que entre outras coisas significa "dar o tom". No meio do entretenimento, é usado para dar uma pequena amostra de uma história, uma ou duas frases que resumem a trama inteira. Não se pode entrar em detalhes, nem citar todos os eventos e personagens, apenas dar uma ideia básica. *"Meu cenário de campanha é um mundo de ficção steampunk com robôs gigantes!"* Isso funcionaria como pitch, já temos uma leve noção de como esse mundo se parece.

Os heróis precisam vencer vinte labirintos e salvar a deusa Valkaria. Os heróis devem derrotar Mestre Arsenal e seu construto gigante. Os heróis devem impedir a chegada da Tormenta. Quando uma campanha épica de trinta sessões pode ser explicada com um pitch, então será uma campanha coesa. Sempre que adicionar um encontro ou NPC, você vai se lembrar que ele deve estar ligado à trama central.

• • • • • • • • • • •

A esta altura, você estará planejando reler as 22 leis e tentar encaixá-las nos filmes Pixar que conhece, descobrir onde se aplicam. Faça isso! Entenda por que esses filmes funcionam tão bem. Entenda, e isso vai torná-lo um contador de histórias ainda melhor.

PALADINO

TORMENTA20

Começou a pré-venda do RPG mais amado do Brasil!

Com o livro praticamente pronto, esta é a última chance de fazer parte da campanha recordista e garantir recompensas exclusivas!

Camisetas, dados, caixas e outras recompensas serão produzidos uma única vez. Se nenhuma unidade sobrar, só quem participar da campanha no Catarse terá esses itens. O livro autografado pelos cinco criadores de *Tormenta* também é um item difícil de conseguir, então aproveite agora!

Além disso, haverá uma mesa de RPG comemorativa. Na transmissão ao vivo, os cinco criadores jogarão com personagens famosos do cenário. E os apoiadores é que decidirão que personagens serão esses!

Apoie a campanha e participe!

WWW.CATARSE.ME/TORMENTA20PRE

JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

O clássico dos RPGs eletrônicos está de volta aos games e em *3D&T* também!

ADAPTAÇÃO

Versão mais aclamada da famosa franquia RPGs eletrônicos japoneses, *Final Fantasy VII* está de volta! Vinte e três anos depois do seu lançamento original, ele retorna com um belo banho de beleza, refeito do zero com jogabilidade modernizada e todo o poder gráfico de um console de última geração.

Para celebrar o retorno deste clássico eterno dos videogames, oferecemos uma adaptação completa para que você possa explorar o mundo de Gaia na sua mesa de *3D&T*!

De volta ao mundo de Gaia

A saga de *Final Fantasy VII* começa em **Midgar**, a maior metrópole do mundo de Gaia. Uma cidade movimentada e vibrante, tomada de luzes e tecnologia avançada, sustentada acima do chão por um grande disco metálico dividido em oito setores — no passado, cada um deles foi uma cidade independente, mas seus nomes originais foram há muito esquecidos na conurbação que formou a metrópole. Abaixo de cada setor existe uma grande favela, onde os trabalhadores mais pobres e desfavorecidos tentam sobreviver sob a sombra ameaçadora da cidade.

Midgar possui um prefeito formal, mas ele é meramente um fantoche nas mãos da **Companhia Elétrica Shinra**, a maior organização privada do planeta e quem exerce o governo de fato não só na metrópole, mas em diversas outras cidades e regiões, grandes e pequenas. Sob a liderança do presidente Shinra, a companhia comanda o mundo com mão de ferro, tendo controle total sobre a imprensa, a polícia e o exército.

Tamanho poder provém sobretudo do domínio da tecnologia **mako**, uma fonte de energia abundante gerada a partir da força espiritual do próprio planeta. Oito grandes geradores mako sustentam Midgar, um em cada setor, garantindo o funcionamento das máquinas impressionantes que permitem o estilo de vida confortável dos que vivem na parte de cima. Mas todo o luxo da tecnologia moderna não vem sem custo: o planeta se enfraquece e definha a cada gota de mako retirada, perdendo sua força vital em grande proporção. A consequência disso pode ser vista nos próprios arredores de Midgar, onde terras acinzentadas sem vida se estendem por quilômetros em todas as direções.

Cientes do perigo que Gaia corre com as ambições irrestritas de Shinra, muitos grupos de resistência agem em Midgar e além. O mais notório deles é o **Avalanche**, uma grande rede de ativistas com diversas células semi-independentes. Rotulados como terroristas pela imprensa, precisam agir nas sombras, mantendo suas identidades em segredo da maior parte da população.

Mesmo estes grupos, no entanto, não imaginam que as ambições e os crimes de Shinra vão ainda além. Há algo oculto no seu passado recente, um mistério envolvendo os segredos de uma civilização perdida e a suposta morte de um herói de guerra, um homem de porte robusto e longos cabelos prateados, empunhando uma espada assustadora quase tão grande quanto ele próprio...

A campanha

A recomendação para uma campanha no mundo de *Final Fantasy VII* é que ela comece no patamar de 10 pontos – Campeões. Isso os aproxima dos próprios personagens do jogo, que em sua grande maioria não são heróis iniciantes e já começam a história com uma boa experiência de vida prévia. O mundo de Gaia, no entanto, é bastante grande, e pode abarcar outras histórias com personagens iniciando em pontuações diferentes.

A maioria das vantagens e desvantagens de *3D&T* são permitidas. Apesar da tecnologia e elementos de ficção científica *cyberpunk*, Gaia ainda é um mundo de fantasia, com personagens coloridos portando armas enormes, possuidores de técnicas únicas de combate, e capazes de toda sorte de feitos impressionantes. Recomenda-se o uso do ***Manual do Defensor*** para algumas vantagens e desvantagens extras, muitas das quais foram utilizadas nas fichas apresentadas mais adiante, e também do ***Manual da Magia*** para novos feitiços e vantagens e desvantagens mágicas. O artigo que expande as Técnicas de Luta, publicado na *Dragão Brasil* 147, também foi usado.

A grande exceção a essa regra são as três vantagens básicas de magia — Magia Branca, Elemental e Negra. É possível ter poderes mágicos neste mundo, e outras vantagens que os afetem (como Alquimista, Elementarista, Magia Irresistível e outras) ainda podem ser adquiridos normalmente. No entanto, a capacidade de lançar feitiços é obtida de maneira diferente, conforme explicado na próxima sessão.

Matéria

No mundo de *Final Fantasy VII*, as três vantagens de magia tradicionais de *3D&T* não existem. No lugar delas, poderes sobrenaturais são adquiridos através de **matérias**, joias forjadas com mako cristalizado.

Matérias possuem formato esférico, e podem ser encaixadas em espaços especiais em armas, armaduras e outros objetos. Itens mais poderosos, frequentemente, também possuem mais espaços para encaixar matérias. De posse de um item com uma matéria acoplada, o personagem pode utilizar os seus poderes como se fossem magias conhecidas normais.

Em regras, cada magia deve ser adquirida como uma matéria separada, comprada como um item especial. O custo em PEs é igual ao custo em PMs — a matéria de uma magia que custe 5 PMs para ser conjurada, por exemplo, custaria também 5 PEs para ser adquirida. O custo mínimo de uma matéria é de 1 PE, mesmo para magias simples que gastem 0 PMs.

No caso de magias com custo variável, utilize sempre o valor máximo como base. Força Mágica, por exemplo, possui custo de 2 a 10 PMs; a sua matéria, portanto, custaria 10 PEs. Você pode reduzir o custo da matéria limitando o seu poder máximo: uma matéria de Força Mágica poderia ser comprada por 4 PEs, mas você ficaria limitado a gastar, no máximo, 4 PMs cada vez que a conjurasse. Posteriormente, pode-se usar PEs para "evoluir" a matéria, pagando a diferença para torná-la mais poderosa.

Magias com outras exigências além de uma Escola de magia adicionam 1 PE ao custo para cada exigência extra. Uma matéria de Cura de Maldição, por exemplo, custaria ao todo 11 PEs (10 pelo custo normal, +1 pela exigência extra de um Código de Honra). Isso inclui magias que necessitem de mais de uma Escola de magia.

"A gente nem se conhece direito, mas pode colocar isso aqui na sua espada que vai dar bom."

Matérias de magias muito poderosas — como aquelas que gastam PMs permanentes — são muito raras, e sua aquisição é restrita a casos especiais autorizados pelo mestre. Tais matérias podem custar, em PEs, até dez vezes o seu custo normal em PMs.

Um personagem deve acoplar suas matérias em uma arma, armadura ou outro item. O número máximo de encaixes que um item possui é igual ao seu valor de característica: Força ou Poder de Fogo para armas, e Armadura para armaduras. Um personagem com F3 e A2, por exemplo, poderia ter até cinco matérias equipadas, três na sua arma e duas na armadura.

Mesmo que as características não representem peças de equipamento propriamente — no caso de um lutador de artes marciais que usa os próprios punhos para ataque e defesa, por exemplo —, as matérias podem ser encaixadas em luvas, braceletes, cinturões ou outras peças de vestimenta, mantendo as mesmas limitações. E itens especiais também aumentam o espaço disponível para matérias: uma espada mágica que conceda F+1, por exemplo, também permite que você encaixe uma matéria extra nela.

Em um combate, o personagem pode utilizar qualquer magia de uma matéria que possua equipada, pagando o seu custo normal em PMs. Trocar uma matéria equipada demora uma rodada completa; trocar suas matérias no meio de um combate não costuma ser uma estratégia muito prática!

Matéria extra (1 ponto, ou 5 PEs por matéria extra). Os equipamentos do personagem possuem espaço para matérias extras. Como vantagem, cada ponto gasto aumenta em 2 os espaços para matérias do personagem; você pode dividi-los como quiser entre sua arma e armadura. Em um item mágico, cada 5 PEs gastos aumentam o número de matérias do equipamento em 1.

Sem matéria (-1 ponto ou -10 PEs). Com esta desvantagem, um dos equipamentos do personagem não possui espaço para matérias, retirando a característica correspondente (Força/Poder de Fogo ou Armadura) do máximo de matérias do personagem. Pode ser adquirida como uma desvantagem avulsa ou como parte de um item mágico, reduzindo o seu custo. Você não pode adquirir essa desvantagem se a característica que ela anularia for igual a 0.

Matérias especiais

Existem outros tipos de matérias além das usadas para conjurar magias, que concedem diversos benefícios quando estão equipadas por um personagem. A seguir estão alguns exemplos. Note que algumas matérias precisam ser ligadas a outras, tendo o seu efeito associado ao dela. Matérias só podem ser ligadas se estiverem encaixadas na mesma peça de equipamento (sua arma ou armadura). Além disso, cada matéria só pode ser ligada a outra uma vez (você não pode ligar uma magia a matérias de absorção de PVs e PMs ao mesmo tempo, por exemplo).

Matérias com custo variável, como PV/PM bônus, também podem ser evoluídas durante a campanha, pagando-se a diferença em PEs para torná-las mais poderosas.

Absorção de PM (20 PEs). Esta matéria deve ser ligada a uma matéria de magia de ataque (que tenha uma rolagem de FA). Quando causa dano com a magia, o personagem recupera 1 PM para cada 5 pontos de dano causado (arredondado para cima).

Absorção de PV (20 PEs). Esta matéria deve ser ligada a uma matéria de magia de ataque (que tenha uma rolagem de FA). Quando causa dano com a magia, o personagem recupera 1 PV para cada 5 pontos de dano causado (arredondado para cima).

Análise (15 PEs). Você pode usar uma rodada completa para analisar e receber informações detalhadas sobre as capacidades de combate de um adversário. Quando utiliza esta matéria, o mestre deve revelar ao jogador as vantagens e desvantagens de combate presentes na ficha do adversário.

Chakra (10 PEs). Usando uma rodada completa, o personagem pode realinhar seus chakras e recuperar 1d+R PVs, ou 2d+R se estiver Perto da Morte, além de fazer um novo teste de Resistência contra qualquer efeito maléfico que o esteja afetando. Não gasta PMs, mas só pode ser usado em situações de tensão, como combates.

Copiar Habilidade (30 PEs). Esta matéria concede ao personagem a vantagem Imitar (vista no *Manual do Defensor*), com uma diferença: ela funciona por reação. Quando recebe um ataque de um inimigo usando uma vantagem ou habilidade especial, você pode gastar PMs, seguindo as regras da vantagem, para copiar aquela habilidade até o fim do combate. No caso de habilidades sem custo em pontos, o custo é de 2 PMs. Ao final da batalha, pode gastar o mesmo valor em PEs para aprender a habilidade definitivamente. No entanto, deve pagar o custo em PMs de Imitar toda vez que utilizá-la, além do seu custo normal.

Elemental (10 PEs). Esta matéria deve ser ligada a uma matéria de magia da escola Elemental. O personagem recebe um bônus de +1 para cada 5 PEs de custo da matéria (arredondado para cima), até um máximo de +5. Se as matérias estiverem em uma arma, o bônus é de FA, e o personagem recebe o tipo de dano correspondente ao elemento da magia; se estiverem em uma armadura, o bônus é de FD, e o personagem recebe Armadura Extra contra este tipo de dano.

Esquiva Mortal (5 ou 15 PEs). Quando tem sucesso em uma esquiva, o personagem pode gastar 2 PMs para realizar um ataque rápido contra o adversário, com FA = F ou PdF + 1d. Por 15 PEs, o ataque possui FA = F ou PdF + H + 1d.

Expandir Magia (5 ou 10 PEs). Esta matéria deve ser ligada a uma matéria de magia. Ao custo de 1 PM extra, a magia possui o seu efeito reduzido à metade (ou concede um bônus de +2 no teste para resisti-la), mas recebe os efeitos da vantagem Área (veja no *Manual do Defensor*). Por 10 PEs, a magia pode ser usada em área sem diminuir o seu efeito.

Maestria de Itens (15 PEs). Todos os itens de cura (*Manual 3D&T Alpha*, p.118) usados pelo personagem possuem efeito dobrado.

Multifoco (10 PEs). A matéria melhora a coordenação do personagem, permitindo que ele se foque em atividades diferentes. Gastando 2 PMs, ele pode trocar um movimento por uma ação extra na rodada.

Oração (10 a 100 PEs). O personagem usa duas rodadas completas para orar aos deuses em troca de ajuda em uma situação de risco. Ao final da segunda rodada, pode escolher um número de aliados igual à sua Habilidade, e todos recuperarão PVs em quantidade dependendo do custo da matéria; a quantidade de dados

rolados é equivalente ao de armas mágicas (10 PEs = 1d; 30 PEs = 2d; 50 PEs = 3d; etc). Caso receba dano nesse período, deve passar em um teste de Resistência para manter a concentração e não cancelar a habilidade. Só pode ser usado em situações de tensão, como combates.

Poder Mágico (10 a 100 PEs). O personagem recebe um bônus de Habilidade para todos os efeitos ligados a magias (rolagens de FA, valor máximo de PMs, etc). O bônus é determinado pelo custo da matéria, seguindo os mesmos valores para armas mágicas (*Manual 3D&T Alpha*, p. 120).

Primeiro Ataque (5 PEs). A matéria melhora a prontidão do personagem, dando a ele um bônus de 1d em jogadas de iniciativa.

PM bônus (5 a 15 PEs). O personagem recebe 1 PM a mais por cada ponto de Resistência, para cada 5 PEs do custo da matéria. Por exemplo, gastando 15 PEs, o personagem teria Rx8 PMs, no lugar de Rx5.

PV bônus (5 a 15 PEs). O personagem recebe 1 PV a mais por cada ponto de Resistência, para cada 5 PEs do custo da matéria. Por exemplo, gastando 15 PEs, o personagem teria Rx8 PVs, no lugar de Rx5.

Resistência Mágica (5 a 15 PEs). Concede um bônus de +1 em testes de Resistência contra magias para cada 5 PEs do custo da matéria.

Sorte Extra (5 a 15 PEs). Sempre que fizer uma jogada que precise de uma rolagem de dados, como um teste de característica ou jogada de FA ou FD, o jogador pode escolher rolar um dado extra e ficar com o melhor resultado. Esta habilidade pode ser usada uma vez por combate ou cena para cada 5 PEs do custo da matéria.

Matérias de Invocação

Uma matéria de invocação é uma joia de mako cristalizado contendo, dentro de si, a essência de uma criatura mágica que pode ser invocada pelo usuário para ajudá-lo em um combate ou outra situação. São um dos tipos de matéria mais raros: frequentemente, é preciso derrotar a própria criatura em combate para que a sua essência seja encapsulada em uma matéria; em outros casos, são tesouros de muito valor, guardados com grande cuidado por seus possuidores. O custo de uma matéria de invocação é de 5 PEs para uma invocação com pontuação um nível "abaixo" do personagem; e mais 5 PEs para cada patamar acima. Por exemplo, um personagem Campeão (10 pontos), pagando 5 PEs, teria uma invocação Lutadora (7 pontos), por 10 PEs uma Campeã (10 pontos), por 15 PEs uma Lenda (12 pontos), e daí por diante.

O *Manual do Defensor* possui detalhes sobre personagens de pontuação acima de Lendas. Acima de Supers (20 pontos), considere que cada 5 PEs gastos adicionam 2 pontos à criatura invocada.

A criatura fica adormecida dentro do cristal, mas pode se agitar em condições específicas, pedindo para ser libertada. Em regras, o jogador pode "despertar" a criatura pagando uma quantidade de PMs igual ao seu custo em PEs — por exemplo, 5 PMs para uma criatura que custe 5 PEs.

Em outros casos, o mestre pode determinar que a criatura desperta sozinha, sem a necessidade de gastar PMs. Isso geralmente ocorre em situações de grande tensão e estresse, como quando o personagem enfrenta inimigos muito poderosos (com pontuação igual ou superior à da criatura) ou em grande quantidade (muitos inimigos, somando uma pontuação igual ou superior às da criatura e do personagem juntos), quando uma batalha se estende por muito tempo (um número de rodadas igual à metade do custo em PEs da criatura, arredondado para cima), há uma explosão súbita de adrenalina (o personagem causa ou recebe dano em pelo menos dois acertos críticos no combate), ou quando o portador está em grande risco (em estado Perto da Morte).

Em todo caso, uma vez que a criatura esteja desperta, o personagem pode invocá-la usando uma rodada completa. A criatura invocada passa a agir na rodada seguinte, no mesmo turno do invocador, que pode comandá-la com a manobra Comando de Aliado. Ela perde 1 PM por rodada, além de quaisquer gastos com habilidades especiais; ao fim de uma rodada, se estiver com 0 PMs, ela deixa o campo de batalha e retorna para dentro da matéria. Antes de desaparecer, a criatura ainda pode realizar uma última ação para ajudar o seu portador, utilizando a sua vantagem de combate mais poderosa sem custo em PMs.

Cada criatura só pode ser invocada uma vez por combate ou cena, e cada personagem pode ter apenas uma matéria de invocação equipada, independente de quantos espaços para matérias possua.

ADAPTAÇÃO

Criaturas invocadas

Como é tradicional na série, *Final Fantasy VII Remake* possui diversas criaturas que podem ser invocadas pelos personagens. A seguir estão as fichas das primeiras que podem ser obtidas pelos jogadores. A *Dragão Brasil* 144 possui fichas de outras invocações clássicas de *Final Fantasy*, inclusive versões mais poderosas de algumas das que estão a seguir.

Ifrit 15N

O demônio do fogo é uma invocação de combate poderosa, capaz de causar grandes estragos com seus ataques flamejantes.

F2 (esmagamento) H2 R3 A2 PdF3 (fogo).

25 PVs, 15 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (PdF - Amplo), PVs Extras, Vulnerabilidade (frio).

Chocobo & Moogle 12N

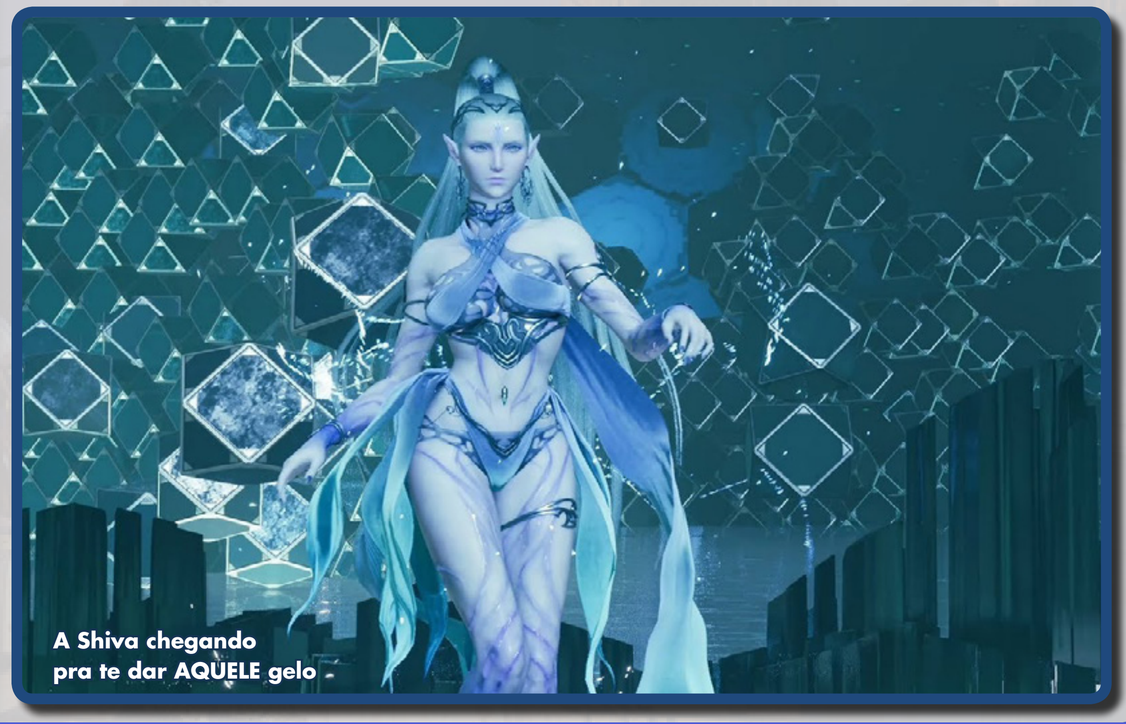
Uma dupla da pesada que apronta altas confusões no campo de batalha! Formada por um chocobo e seu jóquei moogle, podem fazer grande estrago com bicadas, chutes e bombas atiradas contra o inimigo. No seu ataque mais poderoso, convocam uma manada inteira de chocobos para atordoar todos os oponentes!

Chocobo

F1 (perfuração) H5 R2 A0 PdF0.

10 PVs, 10 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Aceleração, Aliado



A Shiva chegando pra te dar AQUELE gelo

& Parceiro (Moogle), Ataque Especial II (Força - Tempestade de Golpes), Inculto, Modelo Especial.

Moogle

F0 H3 R1 A1 PdF2 (esmagamento).

5 PVs,15 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Parceiro (Chocobo), Ataque Especial (PdF - Área), PMs Extras, Modelo Especial.

Shiva 15N

A rainha do gelo, Shiva é uma invocação baseada em frio capazes de congelar e paralisar inimigos.

F0 H4 R3 A1 PdF2 (frio).

15 PVs, 25 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (PdF - Amplo, Paralisante), Paralisia, PMs Extras, Vulnerabilidade (fogo).

Sob pressão

Atacar um inimigo acriticamente nem sempre é a melhor estratégia para o sucesso. Muitas vezes, aproveitar-se de suas fraquezas, mantendo-o sob pressão constante, é o melhor para quebrar a sua postura, deixando-o vulnerável aos seus ataques mais potentes!

Em regras, o mestre pode decidir que alguns oponentes são especialmente vulneráveis a serem pressionados. Isso é mais adequado para grandes batalhas do que encontros comuns — embora no videogame as regras de pressão valham para qualquer inimigo, em uma mesa de RPG é mais recomendado guardá-las para os "chefões", aquelas batalhas contra oponentes muito mais poderosos que os jogadores mas com algumas fraquezas específicas, para torná-las especiais e adicionar uma dimensão tática diferenciada.

Caso as regras de pressão estejam sendo usadas, um oponente irá receber um marcador de pressão sempre que sofrer dano em um acerto crítico, ou de um tipo de dano contra o qual possui Vulnerabilidade. Alguns oponentes também podem possuir outras condições para receber marcadores de pressão: por exemplo, se sofrer dano após errar um ataque; se for atacado na mesma rodada em que usou um ataque ou vantagem específica; se sofrer dano enquanto está em uma determinada condição (como derrubado ou usando uma determinada postura de luta); em qualquer ataque após sofrer uma determinada quantidade de dano; ou outras situações determinadas pelo mestre.

Em todo caso, se o número de marcadores de pressão igualar a sua Resistência, o alvo ficará *atordoado* — ou seja, paralisado e indefeso, sem poder agir ou se mover. É hora de atacá-lo com tudo o que você possui! A condição de atordoado dura por uma rodada, após a qual os marcadores de pressão são zerados.

Quebrando limites

Em jogos Final Fantasy, tradicionalmente, um personagem pressionado é capaz de quebrar os próprios limites, demonstrando um poder muito acima do que possui em condições normais. É a sua oportunidade de virar um combate que parecia perdido, em uma explosão súbita de adrenalina e força!

Caso decida usar essas regras, ela será válida para todos os personagens dos jogadores (e também alguns do mestre, se ele assim quiser), sem ser necessário gastar pontos com vantagens extras. O jogador deve escolher uma das habilidades de combate do personagem — pode ser uma vantagem, técnica de luta, magia ou qualquer outra habilidade que possua — para ser a sua *habilidade limite*, que pode ser ampliada em situações de pressão. Ao longo da campanha, se quiser, o personagem pode adquirir mais habilidades limite, escolhendo outras vantagens e poderes que possam receber o bônus, ao custo de 10 PEs por habilidade extra.

Durante um combate, um personagem receberá um marcador de limite sempre que:

- Causar ou receber dano em um acerto crítico;
- Ficar com menos da metade dos seus PVs máximos;
- Entrar em estado Perto da Morte;

As condições são cumulativas: um personagem que fique com menos da metade dos seus PVs máximos após um acerto crítico, por exemplo, recebe imediatamente dois marcadores, e pode usar a sua habilidade limite.

Uma vez que acumule dois marcadores, o personagem pode gastá-los para usar a sua habilidade com poder ampliado: ela terá 1d a mais de efeito, sem custo extra em PMs, seja para cálculo de FA, FD ou outro parâmetro que ela possua (por exemplo, PVs curados com a vantagem Cura).

O dado extra *pode* causar um acerto crítico, cumulativo com o dado normal. Caso ambos os dados sejam críticos, o personagem pode triplicar sua Força/Armadura/Poder de Fogo, ou atingir multiplicadores ainda maiores dependendo das vantagens combinadas!

Caso o dado extra seja usado para algum efeito que não possua crítico, você pode adicionar mais 1d sempre que ele rolar um 6. Uma quebra de limite da vantagem Cura, por exemplo, irá adicionar 1d aos PVs curados; caso role um 6, pode adicionar mais 1d, e assim sucessivamente, enquanto continuar rolando 6.

Além de poder ampliado, a quebra de limite também não está restrita pela ordem de iniciativa: um personagem pode quebrar o limite a qualquer momento, entre os turnos de outros dois personagens (mas não no meio do turno de um deles), desde que não esteja paralisado ou sob outra condição que o impeça de agir. O jogador deve atirar os marcadores sobre a mesa e anunciar que está quebrando limites; caso mais de um jogador queira fazer isso, aquele que atirou os marcadores primeiro tem precedência. Você ainda pode agir normalmente na rodada.

Marcadores de limite só podem ser acumulados em combate, e são perdidos quando a batalha acaba. Não é possível acumular mais de dois marcadores; uma vez que os possua, o personagem deve gastá-los antes de ganhar novos marcadores.

Personagens

Cloud Strife 10N

Ex-membro de 1.ª classe da SOLDIER, o exército de elite da Companhia Elétrica Shinra cujos combatentes são banhados em tanques de mako para adquirir capacidades sobre-humanas, Cloud abandonou a carreira militar após um incidente misterioso, e hoje ganha a vida como mercenário. Após retornar a Midgar e encontrar uma amiga de infância, Tifa Lockheart, foi convencido a se juntar à Avalanche e ajudar a derrubar seus antigos patrões. No entanto, sofre com lapsos de memória a respeito do seu passado recente, em especial quanto ao incidente que o levou a abandonar o sonho de ser um SOLDIER, que algumas vezes o assombram em pesadelos e alucinações. Tais lapsos parecem indicar que há algo de errado na sua história, a respeito do qual talvez ele próprio não esteja completamente ciente...

ADAPTAÇÃO

F2 (corte) H3 R2 A2 PdF0.

10 PVs,10 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (Força; limite), Técnica de Luta (Bloqueio, Contra-Golpe), Insano: Fantasia.

Aerith Gainsbourogh 10N

Aerith é uma garota que vive nas favelas do Setor 5 de Midgar, ganhando a vida como vendedora de flores. Normalmente de personalidade doce e alegre, cativando com facilidade todos à sua volta, às vezes parece ser tomada por um estado de espírito soturno, quando pode falar coisas misteriosas e revelar conhecimentos sobre as pessoas que ela, em tese, não deveria ter. Também possui uma grande afinidade mística, e uma facilidade quase sobrenatural para lidar com tudo o que vem da natureza. É constantemente perseguida por enviados da Shinra, sobretudo membros da unidade de investigação conhecidos como Turks, interessados em pesquisar e dominar seus poderes misteriosos.

F0 H2 R2 A1 PdF2 (frio).

6 PVs, 14 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Aparência Inofensiva, Aptidão Mágica, Cura (limite), Equilíbrio de Energias, Tiro Carregável, Xamã, Frágil, Procurada.

Tifa Lockheart 10N

Tifa é a jovem proprietária do Sétimo Paraíso, um bar localizado nas favelas do Setor 7 de Midgar. No subsolo do estabelecimento, abre espaço para atividades menos inocentes — é onde fica o esconderijo da célula local da Avalanche, usado para planejar ataques a reatores mako e outras máquinas de grande porte da Companhia Elétrica Shinra. Treinada em artes marciais desde a adolescência, é também amiga de infância de Cloud, e foi a responsável por trazê-lo para a organização como um mercenário contratado.

F2 (esmagamento) H3 R2 A1 PdF0.

10 PVs, 10 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Técnica de Luta (Ataque Violento [limite], Combo, Força Oculta [F], Investida).

Barret Wallace 10N

Líder da célula da Avalanche localizada nas favelas do Setor 7 de Midgar, Barret odeia a Companhia Elétrica Shinra, e o estrago e a destruição que ela traz a Gaia, com todas as suas forças. Anos atrás, ela foi a responsável por fazê-lo perder o braço direito, hoje substituído por uma prótese mecânica com uma metralhadora acoplada. Seu único sentimento mais intenso do que o ódio pela Shinra é o amor que nutre pela filha, a pequena Marlene.

F0 H2 R2 A2 PdF2 (perfuração).

14 PVs, 10 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (PdF - Poderoso), Tiro Carregável (limite), Vigoroso, Devoção (destruir Shinra), Protegido Indefeso (Marlene).

Oponentes

A Companhia Elétrica Shinra possui um grande número de soldados, lacaios e máquinas de guerra sob seu comando, prontos para protegê-la contra as ações daqueles que tentam destruí-la. Alguns destes estão descritos a seguir.

Segurança 5N

Guarda comum dos prédios e instalações da Shinra, equipado com uma armadura simples e uma metralhadora.

F1 (esmagamento) H1 R1 A1 PdF1 (perfuração).

5 PVs, 5 PMs.

Vantagens/Desvantagens: nenhuma.

Cão de Guarda 5N

Cachorro de grande porte usado nas patrulhas dos prédios e instalações da Companhia. Ataca com grande ferocidade, derrubando seus oponentes para mordê-los no chão. Apesar de resistente, é vulnerável a ataques de fogo.

F2 (perfuração) H2 R2 A0 PdF0.

10 PVs, 10 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial (Força), Vulnerabilidade (fogo), Inculto.

Tropa de Choque 14N

Tropa de elite da segurança da Companhia, veste um traje especial que aumenta a sua agilidade e torna muito difícil acertá-los. Isso os torna oponentes perigosos, porém o traje é inflamável, o que lhes dá um ponto fraco que pode ser explorado.

F2 (corte) H4 R2 A1 PdF2 (perfuração).

10 PVs, 10 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Deflexão, Movimento Especial (escalar), Vulnerabilidade (fogo).

Flotóptico 6N

Pequenas sentinelas voadoras com uma inteligência artificial rudimentar criadas pelo departamento de Pesquisa & Desenvolvimento da Shinra, utilizadas para patrulhar seus reatores mako.

F0 H2 R1 A1 PdF1 (fogo).

5 PVs, 5 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Construto; Voo, Vulnerabilidade (sônico).

Torreta Laser 2N

Uma pequena torre fixa armada com um canhão laser. Costuma ser instalada em locais altos, longe do alcance de ataques corpo-a-corpo, porém, por sua imobilidade, são alvos fáceis para ataques à distância.

F0 H0 R1 A1 PdF2 (fogo).

5 PVs, 5 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Construto; Ponto Fraco, Vulnerabilidade (elétrico).

Varredor 17N

O varredor é um robô bípede de grande porte equipado com duas metralhadoras no lugar de braços. Além de balas, elas também podem ser usadas como um lança-chamas, causado grande dano porém com alcance menor. Trata-se de uma poderosa arma autônoma antipessoal, capaz de dar trabalho para um invasor despreparado.

F2 (esmagamento) H3 R2 A3 PdF3 (perfuração).

20 PVs, 10 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Construto; Aceleração, Ataque Especial (F), PVs Extras, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (elétrico).

Sentinela Escorpião 27N

Arma autônoma de vigilância desenvolvida pelo setor de armamentos da Shinra, a sentinela escorpião é um oponente poderoso, dotado de grande agilidade devido às quatro pernas e equipada com armamento pesado. Sua principal característica é a grande cauda mecânica que pode ser usada para atacar, prender oponentes e disparar um poderoso laser carregado. Também é equipado com salvas de mísseis que podem atingir vários oponentes. Além da vulnerabilidade à eletricidade, no entanto, possui alguns pontos cegos que deixam partes importantes do seu corpo vulneráveis em determinadas situações, que podem permitir uma pequena vantagem ao enfrentá-lo.

F3 (perfuração) H3 R4 A4 PdF4 (elétrico).

30 PVs, 20 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Construto; Aceleração, Ataque Especial (PdF - Amplo), Paralisia, PVs Extras, Membros Extras, Movimento Especial (escalar), Sentidos Especiais (radar), Tiro Carregável, Toque de Energia, Ponto Fraco, Vulnerabilidade (elétrico).

BRUNO SCHLATTER

TOOLBOX

CRIANDO INTRIGA

Trapaças, sussurros e calúnias em sua história

***Os Suspeitos*: um dos melhores filmes de todos os tempo, segundo o seu editor**

Moriarty e sua complicada teia de conspirações e crimes. Lex Luthor voltando toda a população de Metropolis contra o Super-Homem. Benjamin Linus e seus jogos mentais na ilha de *Lost*. E, é claro, Mindinho criando toda uma guerra em sua ascensão ao poder.

Todos são exemplos de personagens manipuladores, sutis e traiçoeiros. Tipos que não usam força física ou grandes poderes para atingir seus objetivos, mas mentiras, segredos, sedução e chantagem. São usuários de uma técnica muito difundida mas pouco compreendida na ficção — a intriga. Como criar um desses titereiros? Como introduzir este elemento sem dar um nó na sua cabeça e na do público? E como fazer os heróis caírem como patinhos sem que pareçam idiotas?

Tomem cuidado com o que falam e não confiem em ninguém, leitores! Hoje vamos discutir intriga. E descobrir que nada é como parece!

Intriga da oposição

Para fingir que está tudo bem e não há motivo para desconfiança, vamos começar do jeito normal: perguntando *o que* exatamente é intriga e para que ela serve numa história.

Já no nosso primeiro parágrafo, com os exemplos de mestres da intriga, há uma confusão. Muitas vezes "intriga" é tratada como sinônimo de plano complicado ou conspiração. Personagens que usam intriga são confundidos com gênios e vilões. Na verdade, tudo isso realmente pode estar junto — muitas histórias de intriga são vastas conspirações e muitos de seus mestres são gênios e/ou sujeitos bem desprezíveis. Mas, para aprender a usar este elemento, precisamos separá-lo dos outros.

Embora possa ter muitas definições, para nós intriga é uma técnica que um personagem usa para atingir seus fins de forma indireta, sem escrúpulos sobre mentir ou manipular os outros. Intriga não precisa envolver maldade, embora geralmente mentirosos não sejam muito bem vistos. Também não precisa ser uma trama complexa. O que define intriga na ficção é o controle de informações, sentimentos e manipulação de características de personalidade, para que as vítimas se comportem de determinada maneira, mantendo o manipulador afastado de tudo. Um bom manipulador não ordena que algo seja feito — apenas planta ideias, revela as coisas certas e prepara situações para que os outros ajam como ele quer. Uma boa intriga nem mesmo é notada pelos alvos.

Um personagem manipulador não precisa ser genial. Moriarty, Ben Linus, Lex Luthor e outros com certeza *são* geniais, mas isso tem mais a ver com o papel que desempenham na história do que com uma necessidade absoluta — vamos falar mais sobre isso daqui a pouco. Nos quadrinhos, John Constantine vence quase sempre através de intriga, mas não é excepcionalmente inteligente. Em *O Terceiro Deus* (spoilers!), Edauros é esperto e charmoso, mas o sucesso de suas intrigas vem de sua cara de pau para mentir. Até mesmo em *How I Met Your Mother* Lily manipula as vidas de seus amigos, sem nenhum traço de genialidade!

Intriga também não precisa ser longa ou complexa. Pode ser um elemento menor, uma simples mentira (ou, pelo contrário, uma verdade revelada no momento certo), motivando outros personagens a fazer algo. Em *A Flecha de Fogo* (spoilers!), Maryx revela a Corben que seu pai o matou no momento exato para que ele não se aliasse aos humanos. Na série *Roma*, os inimigos de César contam a seu guarda-costas Vorenus que o menino que ele achava ser seu neto na verdade é filho de sua esposa — o guerreiro se afasta de César para confrontá-la e o nobre é assassinado. Uma intriga com grandes ramificações, mas bastante simples.

Por fim, intriga não é apenas terreno de vilões. É uma técnica que atrai a antipatia do público, sim — por isso, se for usada por um herói, deve ser contrabalanceada com atos altruístas e bastante boa vontade construída anteriormente. Consideramos intriga algo vilanesco porque muitos vilões antigos eram opostos dos heróis. Assim, se o herói era fisicamente poderoso e ativo (como em geral deve ser para estar presente nas cenas de ação), o vilão deveria ser calmo, paciente e fisicamente frágil. Também é daí que vem a genialidade de muitos manipuladores (o vilão precisa ter algum poder para fazer frente ao herói!). Podemos até dizer que isso faz parte de um padrão de desconfiança contra intelectuais, mas deixaremos esta discussão para outro dia. O importante é que intriga não é inerentemente má. É possível criar ótimas histórias com a premissa oposta: um herói fisicamente frágil mas esperto vencendo um vilão forte e intimidador. É uma das premissas de *Um Sonho de Liberdade* e de vários filmes sobre adolescentes no colégio.

Titereiros & marionetes

Mas ainda resta uma pergunta: por que usar intriga numa história?

Como sempre ressaltamos, o grande objetivo de toda trama é criar conexão com o público — e a melhor forma de

fazer isso é através de empatia e ligação com os sentimentos dos personagens. Intriga é uma ferramenta que utiliza justamente os sentimentos e as fragilidades dos personagens contra eles mesmos. Se numa luta vemos um embate físico e num plano vemos uma disputa mental, numa intriga há uma assimetria fundamental: o manipulador usa inteligência e frieza, enquanto que a vítima usa emoções. Como a vítima não sabe que está num confronto, nem reconhece quais armas deve usar!

Se você tiver feito seu trabalho e dado emoções reconhecíveis aos personagens, o público vai se imaginar na situação deles. Qual mãe não faria algo intempestivo para salvar os filhos, tal qual Catelyn Stark? Qual marido não sucumbiria à raiva como acontece no final de *Seven*? A intriga cria uma conexão forte e instantânea com o público. O manipulador é visto como desprovido de emoção (portanto diferente de nós, um inimigo). A vítima tem emoções que também teríamos (é, portanto, "um de nós").

Quando o herói usa intriga, a relação é oposta, mas também verdadeira. Você deve conceder ao vilão emoções repulsivas, consideradas irracionais pelo público. Coisas como preconceito, sadismo, arrogância... Já o herói, afastado desses sentimentos detestáveis, vence *pelo simples fato de não ser mau*. Neste caso, a ausência de emoção é algo positivo. Incontáveis filmes, séries, livros e HQs têm heróis pertencentes a alguma minoria sendo subestimados pelos vilões, então usando esse preconceito para operar discretamente e triunfar.

Seja genial ou tapado, bondoso ou canalha, todo personagem manipulador tem algo em comum: ele vê as situações da história de forma objetiva. Enquanto os outros se deixam levar por emoções, opiniões, moralidade (boa ou ruim), aparências e dever, ele enxerga apenas relações de causa e efeito, sem julgá-las. É como se os outros personagens estivessem inseridos na Matrix e o manipulador conseguisse enxergar o código! Isso porque o manipulador tem a visão do *autor* sobre a trama.

Intriga é essencialmente um encontro entre frieza e emoção, confiança e mentira ou ignorância e conhecimento. O manipulador precisa saber o que os outros personagens sentem, precisa ter sua confiança, precisa controlar suas informações. Precisa ter acesso a sua intimidade, seus pensamentos, seu "eu" interior. Isso automaticamente divide os manipuladores em duas categorias: gênios e inofensivos. Se você reparar nos nossos exemplos, os manipuladores geniais podem ser tão próximos ou distantes de suas vítimas quanto a história ditar. É plausível que eles tenham todas essas ferramentas porque seu intelecto ou sua rede de contatos permite. Já personagens não geniais precisam ter outra fonte de acesso. Precisam estar próximos das vítimas. Assim, por serem considerados amigos, por serem subestimados ou por outra razão qualquer, eles veem suas marionetes em momentos vulneráveis.

O principal alvo de uma intriga não precisa necessariamente ser o personagem manipulado. Uma das intrigas mais básicas (infelizmente muito comum na vida real) é espalhar mentiras sobre alguém. O manipulador sabe exatamente o tipo de acusação que fará cada uma de suas marionetes se voltar contra o alvo. J. Jonah Jameson é um antagonista que essencialmente usa de intriga para convencer a população de Nova York que o Homem-Aranha é uma ameaça... O velho Aracnídeo obviamente sabe da verdade, mas até a Tia May está convencida do contrário! Fácil ver a conexão com o público, não? Qual jovem nunca foi criticado pelos "adultos" que acreditavam em alguma mentira sobre suas atividades?

Mapa da intriga

Certo, já sabemos o que é intriga e para que serve. O próximo passo é aprender como implementar este elemento na história.

Não é preciso pensar muito no caso de uma intriga simples e pontual. Apenas faça com que a vítima não conheça alguma informação importante e deixe que ela seja enganada (ou que descubra uma verdade chocante) no momento certo. A vítima então toma a decisão que o manipulador queria. Passamos para a próxima cena quase sem perceber que houve qualquer intriga.

A coisa fica mais divertida quando boa parte da trama envolve intrigas. Vamos dividir intrigas de longo prazo em duas categorias amplas: *plot twists* e *espirais*.

Plot twists, ou viradas de trama, são grandes revelações ou mudanças na história, colocando tudo que já aconteceu sob nova perspectiva ou alterando radicalmente o rumo dos acontecimentos. Já discutimos este elemento numa coluna anterior, então não precisamos nos aprofundar. Para usar intriga como plot twist, você deve enganar também o público. Em suma, você vai contar duas histórias: a história aparente, que o público acha que está acompanhando, e a história verdadeira, arquitetada pelo manipulador, que o público está acompanhando sem saber. E deve tornar ambas interessantes!

Impossível dar exemplos deste tipo de intriga sem spoilers pesados, então esteja avisado. Em *Os Suspeitos*, acompanhamos um interrogatório. O suspeito sendo interrogado, um

homem frágil e medroso, conta a história de um crime, dos culpados e do grande planejador por trás de tudo: o mítico Keyser Söze. Isso por si só já seria satisfatório — a história, narrada através de *flashbacks*, é instigante. A violência é assustadora. Keyser Söze é enigmático e intimidador. Poderia ser um ótimo filme policial apenas assim. Contudo, no final descobrimos que o suspeito *é* Keyser Söze e que toda a história foi inventada por ele para se safar! Não é uma traição com o público porque tudo faz sentido. E eleva a trama a um novo patamar. Reasssitir ao filme é uma experiência diferente, na qual o público se sente incluído na intriga.

Corpo Fechado é outro exemplo magistral. Acompanhamos a jornada de David Dunn, lentamente percebendo, junto ao personagem, que ele é um super-herói da vida real. Reconhecemos os elementos de "origem", a chegada do vilão... Tudo de forma absolutamente satisfatória. No fim, descobrimos que os principais eventos da vida de Dunn foram arquitetados por Elijah Price (ou Mr. Glass) para trazer à tona um super-herói — e se tornar ele mesmo o supervilão. Se a história acabasse no confronto de Dunn com o assassino serial, já seria redonda. Mas a intriga dá uma camada extra.

Se você não tornar a história superficial completa por si só, o público logo vai notar que existe algo estranho. Então adivinhará que alguém está mentindo ou manipulando os acontecimentos — e arruinará a intriga. Mesmo que os personagens não pudessem saber da verdade, o público vai considerá-los burros ou crédulos por não enxergar o que está óbvio para eles. Também pode acontecer o oposto: o público aceita a história como verdade absoluta, acha que é chata ou não faz sentido e desiste. Alguns anos atrás, boa parte da mídia ficou horrorizada quando foi "revelado" que o Capitão América "sempre tinha sido" um agente infiltrado da Hidra... Quem achou a trama de mau gosto virou as costas e não leu mais, enquanto que os fãs de HQs logo viram que havia alguma intriga por trás de tudo.

Também evite deixar a intriga muito complexa, improvável ou esdrúxula. É comum em filmes de espionagem (ou

mesmo qualquer filme com um vilão genial) revelar que "tudo fazia parte do plano". Ou seja, todas as reações dos heróis, sua vitória aparente, a prisão do vilão... Tudo foi uma grande intriga para colocá-lo no lugar certo, no momento certo. Mas quase toda trama desse tipo acaba envolvendo algum fator aleatório. O vilão tinha certeza de que a bomba explodiria exatamente daquele jeito? Como podia saber que o herói viraria à esquerda e não à direita? Esse tipo de intriga tem a aparência de genial, mas na verdade é absurda e testa a paciência do público. Uma boa intriga não deve depender de elementos caóticos — o manipulador consegue arquitetar a intriga justamente porque o comportamento das vítimas é previsível.

O filme *A Vila* é essencialmente uma história de intriga — os adultos da tal vila são pessoas do mundo contemporâneo que decidiram criar seus filhos como se vivessem séculos atrás. Para isso, fingem que existem monstros na floresta ao redor, impedindo que eles saiam. Se a intriga dependesse apenas da crença dos mais jovens, até poderia funcionar (embora envolvesse elementos meio bobos). Mas também depende de nunca haver um avião ou helicóptero passando por sobre a vila, de nunca nenhum curioso se meter lá, de a região não ser vasculhada pelo Google Earth... Se nem tribos nas profundezas da selva conseguem ser deixadas em paz, como vamos acreditar que isso é possível no meio dos EUA? Uma boa intriga envolve pouca materialidade, poucas peças do mundo real. Frieza contra emoção, paciência contra impulsividade, mentira contra confiança. E só. Uma boa intriga acontece no interior dos personagens, não no mundo físico.

Rumo ao fundo do poço

O segundo grande tipo de intriga na ficção é o que vamos chamar de "espiral". Essencialmente, é quando o autor revela ao público que a intriga está ocorrendo — através do ponto de vista do manipulador ou com pistas óbvias. Então acompanhamos as vítimas entrando direitinho na teia da intriga, seguindo ações "lógicas" e suas próprias emoções, e sabemos que elas estão numa espiral autodestrutiva rumo à tragédia... Mas não podemos fazer nada além de assistir horrorizados.

O Leonel discorda, mas o editor gosta de *A Vila*

Em *Capitão América: Guerra Civil*, sabemos que o Capitão e o Homem de Ferro essencialmente estão do mesmo lado. Ambos são heróis, têm respeito mútuo e já salvaram o mundo juntos. Mas, através de informações estrategicamente reveladas ao longo do filme, assistimos aos dois se tornando afastados, oponentes e finalmente inimigos. A grande batalha no clímax do filme, com o Capitão e o Soldado Invernal contra Tony Stark, é mais angustiante e desesperadora do que épica. Compreendemos exatamente os motivos de ambos: a amizade de Steve Rogers e Bucky, a raiva de Stark... E sabemos que tudo foi orquestrado para que eles estivessem em rota de colisão. Mas só podemos assistir. Quando o Capitão triunfa sobre o Homem de Ferro, o sentimento não é de vitória, mas de tragédia.

— Seu escudo já fica pronto!
— Valeu pela funilaria, Tony.

Esta sensação de impotência frente à ignorância dos personagens é chamada de "ironia dramática". Embora possa ter muitos usos, o que nos interessa aqui é que, numa intriga, a ironia dramática possibilita ver as consequências graduais de uma intriga e analisar cada passo do comportamento das vítimas, reconhecendo suas decisões e sofrendo no processo. Ironia dramática usada na intriga é uma espécie de "tortura dupla" com o público: além de ver os heróis sendo manipulados, acompanhamos os sucessos do vilão. Esta carga de emoção em dobro nos conecta ainda mais com a história — nossa vontade de ver o vilão sendo punido aumenta na mesma medida em que sentimos mais e mais pelo herói.

Intrigas deste tipo são especialmente úteis quando o objetivo é colocar dois personagens heroicos em conflito. Não é por acaso que a antipatia da Tia May contra o Homem-Aranha, a trama de *Guerra Civil* e até mesmo (argh) a história de *Batman v Superman* são mostradas assim. Se você mostrar apenas um dos lados, vai gerar antipatia pelo outro. E é *muito* mais difícil resgatar um personagem que caiu no desgosto do público do que torná-lo simpático em primeira lugar. Se *Guerra Civil* fosse uma história contada totalmente pelo ponto de vista do Homem de Ferro, só poderíamos considerar o Capitão América um psicopata. Afinal, quem em sã consciência protegeria um assassino, traindo um companheiro?

Numa intriga do tipo "espiral", o manipulador quase sempre é o vilão. Este tipo de trama coloca o manipulador numa posição permanente de triunfo e vantagem. Assim, se o manipulador for o protagonista, teremos uma história sem conflito. Pode ser satisfatório acompanhar o sucesso gradual e total de um herói — mas só depois que o vilão tiver "feito por merecer". Assim, se você quiser colocar os vilões numa espiral autodestrutiva através das intrigas dos heróis, guarde isto para o clímax. Em vez de um grande combate, insira uma grande cena de intriga.

Talvez nenhum leitor vá reconhecer o exemplo, mas a série de TV *Missão Impossível* dos anos 80 usava esta exata fórmula. A equipe de espiões era enviada a um local dominado por um ditador ou figurão imune à lei internacional. Então, após o público ver os abusos e maldades do vilão pela maior parte do episódio, o plano era colocado em prática. Usando mentiras, identidades falsas, informações e máscaras ultrarrealistas, os espiões manipulavam o vilão para enlouquecer ou se entregar. Nós sabíamos exatamente o que estava acontecendo e nos deleitávamos com a derrocada do inimigo. Mesmo que o resto do episódio fosse chato, o clímax era uma intriga invariavelmente emocionante e satisfatória.

A parte essencial deste tipo de intriga é fazer o público concordar com cada decisão da vítima. Frente às informações e à situação que se apresenta, cada leitor/espectador/jogador deve pensar que faria exatamente o mesmo. Tome cuidado: como o público tem todo o contexto da história geral, frequentemente vai achar que o menor deslize por parte dos heróis é sinal de "burrice" ou ingenuidade imperdoável. A vítima de uma intriga tipo espiral deve ser praticamente infalível em suas ações e decisões. Ela só está afundando por culpa do manipulador.

A exceção a isso são falhas intrínsecas do personagem, já estabelecidas de antemão: emoções ou características de personalidade que conhecemos bem e perdoamos. A vítima pode não *ser* perfeita — mas, dentro dos limites já estabelecidos, ela *age* de forma perfeita. Sansa Stark sempre foi construída como uma menina idealista e romântica. Mesmo assim, boa parte do público a odeia porque ela errou ao ser manipulada por Cersei!

Diplomacia (Car)

Até agora falamos de intriga como uma arma — algo para levar alguém à ruína, ou ao menos a um erro. Mas este mesmo elemento pode ser usado para unir personagens com pontos de vista conflitantes ou promover grandes alianças. Ter boas relações com amigos é fácil; fazer amizade com inimigos é um feito da diplomacia!

Tanto heróis quanto vilões podem usar essa tática — os Tyrell unindo-se aos Lannister é uma trama tão válida quanto os X-Men se unindo com Magneto. Assim como em intrigas "do mal", há um manipulador/planejador (que não necessariamente está escondendo o jogo) e um alvo (que não necessariamente vai ser prejudicado). O manipulador é capaz de enxergar objetivamente as relações de causa e efeito presentes na trama, ignorar os próprios sentimentos e reconhecer o que motiva o alvo. Além disso, o público deve ter em mente as características e necessidades que tornam o alvo "vulnerável" à diplomacia.

Não faltam exemplos. Magneto pode ter combatido os X-Men mil vezes, mas sabemos que ele tem um respeito relutante por Charles Xavier. Assim, quando Xavier precisa de força bruta extra, sabe o que dizer para motivar o rival. Mais importante, *nós* também sabemos. Magneto é um sobrevivente do Holocausto — assim, a ameaça de "purificação" é suficiente para fazer com que ele esqueça os métodos do Prof. X ou mesmo sua vingança contra a humanidade como um todo.

Em *O Inimigo do Mundo* (spoilers!), Glórienn passa por todos os deuses do Panteão, convencendo-os a permitir a chegada da Tormenta. Ela usa com cada deus um argumento diferente, que ressoa com o alvo específico. Os deuses são manipulados, sim — mas através de características específicas de cada um deles. Nimb quer rolar dados e deixar o destino do mundo entregue ao acaso; Keenn deseja uma guerra suprema. Mesmo um observador casual poderia supor que estes deuses querem isso.

Para fazer este tipo de diplomacia funcionar aos olhos do público, você deve manter um equilíbrio delicado de racionalidade e emoção nos argumentos e motivos apresentados. Se o manipulador apelar apenas à razão do alvo, pode ser que o público acabe esquecendo o que separava os dois lados. Digamos que todos concordássemos inteiramente com Magneto — ele deixaria de ser um vilão! Por outro lado, um apelo total à emoção faz o alvo parecer tolo. Principalmente no caso de um antagonista, ele precisa manter a sensação de ameaça. A aliança deve ser algo extraordinário, um triunfo por si só. Não é uma decisão emotiva e súbita, tomada por um descontrolado. É um movimento importante, feito por alguém com poder. Afinal, se fosse fácil, nem haveria intriga!

Mais uma vez, a chave para este tipo de intriga é jogar com elementos intrínsecos do alvo, fazer com que o público concorde com suas decisões. No caso de Magneto, ele invariavelmente vai ser afetado pela ameaça que os X-Men estão combatendo (um fator racional). No entanto, também há seu histórico e sua amizade pregressa com Xavier (fatores emocionais). Entendemos perfeitamente seus motivos.

A última cartada

Quase todas as histórias complexas envolvem pelo menos um pouco de intriga. Além de aumentar o suspense, é um elemento que atrai por si só — coloque as palavras "intriga política" na sinopse de um livro de fantasia ou filme de super-heróis e veja estas mídias serem automaticamente consideradas mais "adultas".

Criar intriga é mais do que manipular personagens. Envolve jogar com as percepções e emoções do público, distorcer sua perspectiva, conquistar sua confiança...

No final das contas, não é isso que sempre tentamos fazer?

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 85

A IMINENTE FLECHA DE FOGO!

Poucos meses após a Gazeta ter trazido em primeira mão notícias alarmantes sobre o avanço repentino e violento da Aliança Negra em Tyrondir, o exército goblinoide dominou com uma agilidade e poderio incomparáveis todas as regiões próximas da abandonada Khalifor e seguiu irrefreável em direção ao norte, conquistando e destruindo tudo em seu caminho.

Muito se especulou em relação aos motivos da aparente pressa das tropas, diferente do avanço lento e muito mais definitivo que era comum à Aliança. Em vez dos bandos de reconhecimento e posterior ocupação, eram os batalhões principais a serviço de Ironfist que pareciam abrir caminho, conquistando território e avançando em seguida.

O motivo, hoje, está claro. A iminente chegada da Flecha de Fogo — que foi profetizada como a única coisa capaz de derrotar Thwor — mudou radicalmente os planos do general.

Sem qualquer dúvida, trata-se da gigantesca, terrível e inevitável estrela vermelha que está caindo dos céus!

Diferente das centenas de especulações e estudos de inúmeros historiadores em todo o mundo, a Flecha não se tratava de algum artefato mágico ou um escolhido eleito com poderes impressionantes, capazes de rivalizar a força e poderio do líder do maior exército do mundo. Mas sim um evento cósmico de mudança.

A profecia, que inicia em um evento estelar — o eclipse do sol que trouxe a sombra ao mundo — também irá se encerrar sob o peso devastador de um objeto cósmico. Estudos preliminares da Academia Arcana traçaram a possível rota de colisão do meteorito, o que acontecerá em poucas semanas, atingindo algum lugar qualquer do continente de Lamnor.

Sem dúvida, colocará um ponto final no exército goblinoide e tudo o mais que estiver em seu caminho!

O invencível Thwor

Apesar dos indícios, muitos ainda duvidam de que a Flecha será capaz de parar a Aliança. Simplesmente porque, dado o avanço rápido de milhares de goblins migrando em massa de Lamnor para Arton-Norte, há quem acredite que quando ela enfim atingir seu alvo, Thwor já estará muito longe de lá, sentado no trono imperial, em Valkaria.

Histórias sobre a presença do general bugbear agindo incansavelmente na linha de frente da guerra chegam diariamente até a sede da Gazeta. Supostamente, o fantástico guerreiro estaria atuando em várias frontes, dando apoio aos soldados e lutando pessoalmente contra os mais poderosos inimigos.

Alguns boatos de que ele estaria gravemente ferido — a tal ponto que seria difícil reconhecê-lo — coexistem com relatos temíveis sobre um guerreiro inigualável, cuja mera presença é capaz de fazer com que os exércitos de defesa do Reinado se rendam. Bandos de heróis aventureiros também se envolveram no conflito de maneira independente, mas o número de inimigos é tamanho que tudo o que são capazes de conquistar são breves pausas no avanço migratório inimigo.

E a prova definitiva de sua força deve ocorrer em breve. A Aliança Negra está muito próxima de Cosamhir, capital de Tyrondir.

Aliança Negra às portas do Reinado

Depois de anos como uma sombra preocupante crescendo ao sul, a guerra enfim alcançou Cosamhir. E apesar de todo o tempo passado, a cidade murada que recebeu a maior parte dos fugitivos e migrantes nos últimos anos ainda precisa correr para se preparar para a batalha.

As tropas de Tyrondir, à serviço do rei Balek III, estão reunidas nas cercanias, treinando e planejando o enfrentamento. Apesar de muito menos numerosas que os batalhões goblinoides, os exércitos estão reforçadas por valorosos contingentes enviados pela coroa imperial — reduzidas devido aos últimos confrontos contra os Puristas de Yuden, mas ainda assim muito bem-vindas e dispostas a lutar até o último homem ou mulher. Também formam a maior parte do exército todos as pessoas residentes no reino capazes de empunhar uma arma. Todos foram irrestritamente convocados para defender o rei, seu lar, suas vidas e tudo o que há de mais precioso, frente a maior ameaça de todos os tempos.

Balek III deve participar ativamente da batalha, incentivando seus guerreiros. De acordo com nossos camaradas na capital do reino, o monarca não aceita que a estrela cadente tenha qualquer ligação com a profecia. Ao contrário, afirma categoricamente que a verdadeira Flecha de Fogo está com ele, e que está pronto e preparado para receber Thwor. Conhecendo os estratagemas de Balek III no decorrer dos anos e o tom de seu discurso, não duvidamos que isso seja verdade, mesmo que em partes.

A esperança de todos os reinos livres está com eles!

Revoltas em Trebuck

A Guerra Artoniana vem causando estragos incalculáveis ao Reinado. Além da destruição e morte que se espalhou pelos reinos, o clima de instabilidade crescente afetou até mesmo locais afastados do conflito. É o caso de Trebuck. Depois do desaparecimento da Rainha Imperatriz Shivara Sharpblade há mais de um ano, revoltas internas se tornaram comuns. O objetivo é um só: renegar a coroa unificada do reino, com os nobres voltando para as próprias terras, se tornando regentes dos próprios domínios.

Trebuck — terra natal de Shivara — já enfrentava um clima de descontentamento com a rainha desde que, sob sua liderança, milhares pereceram na batalha do Forte Amarid. Para proteger o reino da Tormenta, ela conquistou uma aliança com Yuden. Em troca do exército, a regente aceitou se casar com o príncipe do Exército com uma Nação. Depois, quando o rei foi destronado, Shivara assumiu a coroa imperial, inquestionavelmente uma das figuras políticas mais importantes de Arton.

Seu desaparecimento logo no início da Guerra Artoniana pode ter sido a gota d'água para a fragmentação do reino. Algumas famílias mais poderosas já delimitaram fronteiras, criando pequenos condados e feudos independentes. Os ricos estão armando seus súditos e se preparando para defender as próprias terras da cobiça dos vizinhos. O clima de insegurança é crescente.

Recentemente, membros da coroa ligados diretamente à família Sharpblade também abandonaram a capital e regressaram aos próprios vilarejos de origem. Não se sabe se essa situação irá perdurar caso a Rainha-Imperatriz regresse um dia.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

A invenção do inventor em *Tormenta20*

Bastidores da classe mais inovadora (e complicada) da nova versão de *Tormenta*

Em tempos de isolamento social, retomei um hobby muito presente em minha infância, mas do qual andava afastado há alguns anos. Não pensem bobagem: estou falando de jogar videogame.

Diga o nome de um RPG eletrônico clássico e há boas chances de que eu o tenha jogado e "virado". De *Eye of the Beholder* a *Final Fantasy I*, minha experiência com games antigos desse gênero é bem ampla. Falando de títulos mais recentes, porém, a coisa muda de figura. Os mais novos que joguei foram *Dragon Age: Origins* (maravilhoso) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (lindo, mas horrível). O primeiro foi lançado em 2009; o segundo, em 2011. Ou seja, já existem há praticamente uma década.

Mas, como disse no primeiro parágrafo, nos últimos meses comecei a colocar as coisas em dia. E o que percebi em jogos mais modernos, como, por exemplo, *Outward* (de 2019), foi a prevalência de sistemas de *craft* — ou, em bom português, fabricação de itens. Como isso se tornou popular! Claro, sistemas assim não são nenhuma novidade. Os recém citados *Dragon Age* e *Skyrim* já traziam a opção de fazer seu próprio equipamento. Porém, para mim, isso será sempre "novidade" — em minha defesa, me criei com jogos bem mais arcaicos!

Deixando de lado meus atrasos e rabugentices, é fato que sistemas de craft não somente são um padrão de RPGs eletrônicos, como estão a cada dia mais prevalentes. Em RPGs de mesa, porém, isso não ocorre com a mesma intensidade. Minha teoria para isso? Fazer seu próprio equipamento é divertido; lidar com as regras necessárias para isso, nem tanto. Nos games, o computador cuida da parte chata. Na mesa, fica tudo na sua mão — de calcular custos a controlar um inventário repleto de ingredientes e matérias-primas. Por isso, vemos mais sistemas de craft em jogos eletrônicos do que analógicos.

Em *Tormenta20*, porém, decidimos encarar o desafio, e fazer um sistema de fabricação de itens que fosse fácil de usar, permitindo uma classe completamente voltada para isso — o inventor.

(Antes de continuar: eu sei que existem RPGs de mesa com classes de craft. Mas são menos comuns e, normalmente, muito simplórias. O alquimista do antigo Pathfinder, por exemplo, era basicamente um mago com outra aparência e não realmente uma classe voltada para fabricar itens.)

Projeto inicial

O inventor é uma das estrelas de ***Tormenta20***. Para começar, é uma classe inédita. Enquanto outras novidades de T20 em relação ao antigo *Tormenta RPG*, como o lutador e o nobre, já haviam aparecido em suplementos, o inventor é completamente original. Além disso, ao levar a fabricação de itens para o primeiro plano, traz um elemento novo jogo. Sim, regras para isso já existiam, mas na prática eram pouco usadas (os benefícios de fazer seu próprio equipamento dificilmente compensavam o esforço).

Uma de nossas diretrizes filosóficas com *Tormenta20* era que o jogo deveria permitir histórias de vários estilos, ao contrário de RPGs voltados basicamente só para combates. O inventor, ideal para jogadores que gostam de elementos como planejamento e preparação, aventuras com uma pegada mais lenta e tramas de comércio e busca por ingredientes, é uma ferramenta importante disso.

Claro, decidir que o inventor estaria no jogo é uma coisa. Efetivamente fazê-lo funcionar é outra bem diferente. Enquanto escrevo esta coluna, o livro básico de *Tormenta20* está em vias de finalização. Boa parte dos capítulos já está fechada, e os que não estão concluídos estão bem próximos. No Capítulo 1: Construção de Personagens, por exemplo, tudo já está pronto.

Tudo, menos o inventor.

Pode parecer estranho dizer que uma classe básica do jogo não está pronta a essa altura do campeonato, após meses de playtest. Por isso digo: não se desesperem! A situação não é tão drástica assim... Na verdade, o inventor — assim como as outras treze classes — está com sua estrutura básica pronta desde a última versão do playtest, publicada há três meses. Porém, como anunciamos em algumas transmissões feitas após o início da pré-venda de *Tormenta20*, todas as classes ganharam "upgrades" nas suas versões do livro em relação ao playtest. Na maioria dos casos, foram novas habilidades, voltadas para tipos variados de cenas (ação e combate, mas também interpretação e exploração).

No inventor, o buraco foi mais embaixo.

Ao fim do playtest, levando em conta os diversos comentários que recebemos, concluímos que o inventor ainda não havia alcançado seu potencial. A classe representava bem um arquétipo de armeiro. Por exemplo, se você quisesse jogar com um ferreiro que fazia espadas de ótima qualidade e soubesse como usá-las, o inventor funcionava. Mas, se quisesse algo mais excêntrico — um *inventor* de fato — as mecânicas da classe deixavam a desejar.

Quando percebemos isso, decidimos que o inventor do livro não poderia simplesmente ganhar mais poderes em relação à sua versão do playtest. A classe precisaria passar por mudanças mais profundas, que permitissem a ela simular arquétipos diversos. Via de regra, jogadores que escolhem inventor querem uma experiência de jogo na qual possam exercer sua criatividade. A classe teria que permitir isso.

Hora dos upgrades!

Ao desenvolver um jogo (e qualquer tipo de projeto, na verdade) é importante pensar nos pontos fracos, para aprimorá-los, mas também é crucial pensar nos pontos fortes, para mantê-los! É muito comum o fenômeno de "despir um santo para vestir outro" — no caso de *game design*, consertar uma mecânica quebrada ao custo de estragar uma que estava funcionando.

Assim, antes de pensar nas mudanças que precisávamos fazer, levantamos os elementos que *não* deveriam mudar. Como dito acima, para algumas coisas, a classe já estava funcionando. E nisso não mexemos. A versão final do inventor permite uma experiência muito similar à do playtest, para quem estava satisfeito com ela. Porém, também permite muito mais... O que exatamente? Vamos lá!

Antes, a progressão de habilidades do inventor fazia com que ele, à medida que subisse de nível, pudesse fabricar itens superiores cada vez melhores. Em níveis médios e altos, ele também passava a poder fabricar itens mágicos. Embora isso permitisse que ele fosse um bom fabricante de itens, não ajudava muito no quesito de inovação.

Assim, a primeira mudança grande do inventor foi criar "caminhos" diferentes para ele. É uma mecânica que já aparece em outras classes. O cavaleiro, por exemplo, possui os caminhos de combatente montado e de bastião (focado em armaduras pesadas). No caso do alquimista, ele possui três caminhos: alquimista, artífice e engenhoqueiro.

Artífice: a inspiração que nasceu em Reinos de Moreania

Poções & explosões

Alquimistas são um elemento muito presente na fantasia medieval (e, graças a Paulo Coelho, também nas prateleiras das livrarias...). Quando alguém imagina um cientista dentro de um contexto fantástico, a imagem que vem a mente normalmente é a de um alquimista. Por isso, essa é a versão "padrão" da classe.

Basicamente, o caminho do alquimista permite a fabricação de poções com efeitos que simulam magias. Isso deixa o inventor parecido com o arcanista. Porém, embora as duas classes gerem efeitos similares, possuem uma jogabilidade bem diferente!

Veja: poções geram efeitos de magias que tenham como alvo uma criatura. Isso inclui "buffs" (efeitos benéficos, como bônus em um atributo) e curas, mas também "debuffs" (efeitos prejudiciais). Uma poção de *Enfeitiçar*, por exemplo, é possível — mas o alquimista precisa dar um jeito de fazer seu alvo bebê-la! Isso simula bem elementos clássicos do gênero (como a poção do amor) e diferencia a jogabilidade do alquimista em relação à do arcanista.

Alquimistas não estão restritos a poções. Também podem fazer óleos (poções de magias que afetam objetos) e granadas (poções de magias que afetam uma área). Para simplificar, porém, usamos "poção" como um termo genérico para todas as opções.

CAVERNA DO SABER

Em resumo, o alquimista depende ainda mais de planejamento e de circunstâncias, sendo a opção definitiva para jogadores estratégicos. Porém, com a preparação correta, pode gerar efeitos destruidores.

Outward e seus crafts

Minhoca engenhoca

O caminho do engenhoqueiro traz de volta um elemento clássico de Arton — as engenhocas malucas. Antes restritas aos goblins, agora disponíveis a todas as raças, engenhocas simulam o efeito de magias sem as restrições de poções... Mas sem a confiabilidade delas, também!

Em termos de jogo, engenhocas são um tipo de *aposta*. São poderosas, mas você nunca sabe quando elas funcionarão. Isso abre a possibilidade de cenas cômicas... ou desesperadoras! Este não é um caminho para os fracos de coração... Porém, permite que o jogador use toda a sua criatividade. Com os efeitos de potencialmente qualquer magia à disposição, engenhoqueiros podem fabricar aparatos de todos os tipos, resolvendo a falta de capacidade de inovação que acometia o inventor do playtest.

Em tempo: embora engenhocas não sejam mais exclusivas dos goblins, os verdinhos verruguentos ainda são a melhor raça para esse caminho, por sua combinação de bônus de Inteligência e habilidade racial Engenhoso.

Itens de respeito

Por fim, o caminho do artífice é voltado para a fabricação de runas e itens mágicos permanentes. Runas são uma novidade do livro final em relação ao playtest e permitem gerar efeitos mágicos de forma similar à poções, mas com menos limitações. Porém, como runas são ligadas à energia mágica do próprio artífice, ele só pode manter um determinado número desses itens — ao contrário de poções, que são ilimitadas.

O artífice é o caminho mais similar ao inventor do playtest. É o único que permite, a partir de níveis médios, a fabricação de itens mágicos "de verdade", como armas, armaduras e acessórios.

O artífice é menos versátil que seus colegas alquimistas e engenhoqueiros, mas potencialmente mais poderoso, já que pode fazer itens mágicos permanentes. Em conjunto com os poderes que fornecem bônus para usar equipamentos, como armas e armaduras, é o caminho para construir um personagem estilo Homem de Ferro, que fabrica um conjunto de itens poderosos para uso próprio!

Meu, robô

Os três caminhos do inventor foram desenvolvidos para aumentar o escopo da classe, dando mais opções para esse tipo de personagem. Todas são apoiadas pelo novo sistema de craft do jogo, que unifica a criação de *todos os tipos de itens* — de uma chaleira a uma armadura tecnomágica que permite a seu usuário voar e disparar raios — em uma única mecânica. Jogando *Tormenta20*, você não terá um computador para cuidar das regras para você... Mas nem precisará, pois elas são bem ágeis e simples!

E sim, inventores agora têm uma habilidade para terem seu próprio robozinho ajudante!

GUILHERME DEI SVALDI

por Marcelo Cassaro
arte por Erica Awano
Obrigações e Restrições

Os dedos corriam nervosos, pairando a um fiapo de distância sobre as páginas antigas, como que temendo desfazê-las com o simples toque. Ao mesmo tempo, folheava os tomos com rapidez e apetite, devorando, absorvendo séculos de conhecimento em poucos momentos.

Vladislav Tpish não lia os textos, realmente. Era ainda pouco fluente no indigesto alfabeto terran, escrita quase nunca utilizada em fórmulas arcanas — mas aqueles procedimentos necromânticos, em particular, não podiam ser encontrados em nenhum outro idioma. Felizmente, o mago veio bem preparado. Trazia na memória um encanto muito específico, capaz de alterar a eficiência de olhos e cérebro. Poderia memorizar todos aqueles livros apenas folheando-os, para mais tarde transmitir e depositar seu conteúdo em receptáculos próprios, e então estudá-los com tempo e atenção devidos.

— Não se apresse. Temos tempo.

Vlad deixou partes da mente trabalhando na leitura, enquanto a visão periférica procurava a dona da voz sisuda.

Lá estava, recostada a uma das muitas estantes de livros, em sua habitual combinação de batina e cota de malha, a luz das tochas brilhando no algodão vermelho e metal desgastado. Cabelo negro e volumoso caindo sobre os ombros, emoldurando a face queimada de sol. Braços cruzados sobre o peito, onde o tecido trazia um símbolo sagrado — a imagem de uma mulher ajoelhada, mãos ao céu. Da cintura pendia um mangual; haste metálica ligada a uma corrente, por sua vez ligada a uma esfera de adamante.

Outras duas esferas de adamante, que eram seus olhos, estavam fixas no mago.

— Você sabe que podíamos levar todos esses livros.

Certo que Vlad sabia. Mesmo a biblioteca sendo imensa, e suas mochilas, limitadas. Havia determinadas bolsas mágicas, maiores por dentro, capazes de conter quantidades fantásticas de carga. Mas nunca pensou em adquirir uma. Podia pagar, mas era equipamento de exploradores, de aventureiros. Coisas que ele não pretendia mais ser.

— Isso seria roubo — respondeu apenas.

Helena resfolegou. Abriu os braços em gesto amplo.

— É uma *ruína!* Esquecida pelo mundo, esquecida pelos deuses. Ninguém sentirá falta de coisa alguma.

— É um templo de Tenebra.

Os braços da clériga caíram, aquietando junto ao corpo. Silenciou, resignada.

— Não vou saquear um templo de Tenebra — Vladislav acresceu, sem a menor necessidade. — Ainda que eu não seja devoto fervoroso, tenho meus respeitos por essa divindade. Todo necromante tem. Ou deveria.

Frustração claramente visível sob as vestes e armadura. Helena queria argumentar, discordar, *brigar*. Mas sabia, por experiência, como terminaria.

— Respeito aos deuses é sempre algo bom — conformou-se. Quis dizer algo positivo. Evitar *outra* discussão.

— Sei que deve sentir-se entediada. Peço que tenha paciência.

As palavras de Vlad saíam mecânicas, distantes, boa parte da mente

ocupada na assimilação dos textos. Mesmo assim, Helena apreciou a consideração por seus sentimentos. Era evento cada vez mais raro.

Sentia-me *mesmo* entediada, aborrecida. Esperava uma exploração perigosa, uma oportunidade de aventura, de aprazer à deusa. Esperava mortos-vivos, esperava bandos de esqueletos, zumbis — ali era solo profano da Deusa das Trevas, por favor! Assim que descobriu sobre a ruína, tratou logo de informar o amante, sabendo de seu apetite por conhecimento a respeito. Lutariam juntos, como antes. Protegendo um ao outro. Como nos momentos mais felizes de suas vidas.

Em vez disso, uma maldita e bolorenta *biblioteca*.

Tentou acalmar-se observando o mago, tão focado em sua leitura. Incrível como ele conseguia, mesmo naquele lugar imundo, manter-se absolutamente limpo — o cabelo e manto negros, impecáveis, nem um único grão de pó, teia de aranha ou bolor ousando tocá-los. Vladislav era bonito. Elegante. Inteligente.

Muito fácil sentir-se atraída por ele. Igualmente fácil apaixonar-se.

Ter uma vida a dois, no entanto, nem um pouco fácil.

— Precisamos falar, Vlad.

— Estamos falando.

— Não assim. Quero você *inteiro*.

Vladislav marcou a página, pausou o encanto. Respirou fundo, colhendo forças para uma conversa cujo teor pesado já previa.

— Acha mesmo boa ideia ter essa discussão agora? Aqui?

— Quando, então? Não temos nos encontrado. Você não se afasta dos livros.

— Está exagerando. Pode me visitar na Academia sempre que quiser. Até mesmo hospedar-se lá.

— Não é esse o desejo da deusa. Você sabe.

Vlad bem sabia. Helena servia a Valkaria, deusa da humanidade, deusa da ambição. Seus clérigos incorporam o espírito desbravador humano. São proibidos por seus votos de permanecer muito tempo no mesmo lugar, proibidos de qualquer estabilidade.

Tudo *contrário* ao que Vlad prezava.

Conheceram-se durante suas assim chamadas aventuras. Naqueles tempos Vladislav era muito mais ativo, participando regularmente de expedições a locais remotos. Equipes de aventureiros — ou "heróis", como eram duvidosamente nomeados — explorando tumbas ancestrais, ruínas imêmores, esconderijos de cultos, covis de monstros. Caçando tesouros, muitas vezes na forma de ouro e joias, mas também em conhecimento místico valioso, necessário aos avanços do mago no campo obscuro que escolheu. Não raras vezes Vlad e seus companheiros derrotaram necromantes malignos, não apenas para proteger inocentes, mas também tomar seus grimórios plenos de segredos ocultos.

Foi quando, aventura após aventura, ele e Helena se apaixonaram. Ele, fascinado por sua força, sua atitude positiva, seu espírito livre. E ela, tão acostumada a guerreiros brutos, acabaria encantada por sua inteligência, eloquência, educação. Entre jornadas e batalhas, perdiam-se um no outro. Juraram amor eterno. Sonharam um futuro.

Hoje, esfriado o fogo da paixão, descobriram-se opostos em quase tudo que era importante.

— Estou bem estabelecido na Academia, Helena.

— Sei disso. O que não sabia, é que seria para sempre.

— Graduar-me, concluir mestrado, então seguir como professor e pesquisador. Conduzir os negócios de minha família na capital. Meus objetivos de vida sempre foram muito claros.

Helena cerrou os lábios, engolindo um protesto. Ele tinha razão. Sempre falou de seus planos, suas ambições. Ela, sim, imaginou que poderia ser diferente. Que poderiam voltar a viajar, voltar à vida de antes.

Odiava discutir com alguém que *sempre* estava certo.

— Os grandes arquimagos deste mundo — ela ainda tentou — não conquistaram esse título em *escolas*. Conseguiram isso ousando o impossível, percorrendo os planos, decifrando mistérios cósmicos.

— Diferente deles, não estou interessado em arregimentar poder pessoal. Minha intenção é estabelecer a necromancia como disciplina respeitável, afastada de sua infâmia vilanesca. Instituir o uso de mortos-vivos como servos, como força de trabalho. Convencer o mundo de que não há porque temê-los.

"Não vou conseguir isso rastejando em masmorras. Longe das pessoas."

Mesmo discurso, mesmo debate de muitas vezes antes. Estavam ambos cansados. Olhavam fundo os olhos do outro, cheios de amor, e também tristeza. Eram *tão* diferentes. Ele acadêmico, cerebral, razão; ela prática, física, emoção. Que força misteriosa, enigmática, havia sido capaz de atraí-los? E que força ainda maior seria necessária para mantê-los juntos?

— Eu me casaria com você — a voz de Vlad, sempre formal, agora derramava ternura. — Formaria família com você.

— Corta meu coração sempre que diz isso.

Vlad sabia, bem demais. Comparada a outros cultos, Valkaria era extremamente tolerante, liberal. Mas não permitia a seus servos se casarem. Não permitia qualquer laço, qualquer grilhão restringindo sua liberdade.

— Não me faça escolher entre meu amor e minha fé — Helena pedia.

— Todo aquele devotado aos deuses não deve, cedo ou tarde, fazer essa escolha?

— Não vejo *você* desistir de seus preciosos planos para me acompanhar.

— Você era parte de meus planos. Mas o provérbio deve ser verdadeiro.

Helena conhecia o ditado: "O homem faz planos, e os deuses riem".

Vlad avançou um passo. Tomou a mão enluvada da clériga. Helena não deixou de admirar a tolerância do amante, tão obsessivamente asseado, ao tocar aquela coisa suja.

— Não entendo, ainda, como Valkaria se comunica com você — o mago começou, cauteloso. — Ela diz, especificamente, que não pode viver na capital? Que não pode viver comigo?

Helena meneou a cabeça.

— Ouvir a voz dela é milagre raro. Nós seguimos escrituras. Tradições. Doutrinas.

— Então como pode afirmar que sua deusa deseja você distante de mim?

— Outra vez, está tentando tratar o divino com lógica, com métodos. Você não pode...

— Não é verdade que sua capacidade de conjuração divina *desaparece* quando ultrapassa as fronteiras do reino?

Helena afastou a mão como se queimada por brasa. Vlad, quase tão rápido, se arrependeu da pergunta.

— Como ousa...?

Sincero em excesso, mais competente em lidar com livros que com pessoas, Vladislav podia ferir com palavras, sem intenção — e agora o fazia outra vez. Os dogmas de Valkaria comandavam que seus clérigos não deviam jamais se estabelecer, jamais fixar moradia, jamais aquietar. Mas, ao mesmo tempo, não podiam usar mágica divina quando muito afastados da capital, centro do mundo conhecido. A certa distância daquele ponto, deixavam de sentir a presença da deusa, deixavam de receber suas graças. Não podiam mais curar, preservar a vida, destruir o mal, expulsar mortos-vivos. Em um Reinado de quase trinta nações, ficavam restritos a apenas uma.

Por séculos a igreja de Valkaria vinha tentando decifrar o mistério, interpretar as intenções da padroeira. Por que era assim? Por que a deusa queria aventureiros, desbravadores, heróis — mas limitava, *castigava* aqueles que ousavam ir longe?

— Minhas desculpas — o mago sentiu-se culpado, desastrado. Havia tocado em um ponto sensível, doloroso, para todo e qualquer devoto daquela fé.

Helena rosnou de volta.

— Nunca tive pretensões de entender sua visão de mundo, Vlad. Nunca entendi sua intenção de tornar *bom* o que é obviamente *maligno*. Tornar úteis as criaturas profanas que sou treinada para destruir. Muitos em minha igreja me condenam por viajar com alguém como você. Um *necromante*.

Avançava e elevava a voz. Vladislav recuou um passo.

— Mesmo assim, eu aceitei o que dizia. Confiei em suas ideias, seus sonhos. Porque eu o amava. Sem questionar, sem duvidar.

Quase gritou as palavras finais, a um centímetro do rosto de Vlad.

— *Então não ouse questionar minha deusa.*

O mago suportou a fúria da amada com dignidade, ainda que sentindo as pernas moles. Agora sabia, com horrível nitidez, que ele e Helena não tinham futuro juntos. Não quando ele acreditava em algo apenas diante de prova ou evidência. Não quando ela acreditava em algo sem precisar de *qualquer* dessas coisas. Oposições, discussões, discordâncias. Apenas isso os aguardava.

Talvez fosse melhor assim. Talvez...

— A deusa *falou* comigo — Helena acresceu. — Noite passada.

Vladislav soergueu a farta sobrancelha diante daquele fato novo. Viu que a clériga, a corajosa e embrutecida clériga, tinha os olhos molhados.

— Estou esperando uma filha sua.

E o sempre acurado Vladislav Tpish não soube medir por quanto tempo esteve boquiaberto, até o silêncio ser interrompido por sons de batalha chegando do aposento adjacente.

— Não queria atrapalhar a briga de vocês, Vlad — desculpava-se o homem corpulento em cota de malha, esticando o pescoço massivo porta adentro —, mas temos problema.

— Katabrok! Eu *disse* para não tocar em nada.

— Não toquei coisa alguma. Por isso me chamam Katabrok, o Cauteloso. Não toquei, apenas olhei. Muito perto. Com as mãos, talvez.

Voltando à vasta câmara onde o guerreiro esteve não muito pacientemente de vigília, o grupo deparou-se com o que parecia um grande esquife — que Vladislav havia previamente examinado e julgou inofensivo, *caso não fosse tocado*. Julgou, também, que o companheiro de aventuras seguiria uma recomendação tão simples. Infelizmente, a tampa caída ao lado demonstrava o engano do necromante.

O grande cadáver mumificado erguendo-se da tumba reforçava ainda mais esse engano.

— *Vocêêês... perturbaaaram... meu sooono... eteeerno...* — a voz tumular ecoava.

Antevendo combate, Vlad gesticulava a conjuração de um feitiço. Apesar de sua reprimenda ao amigo trapalhão, no íntimo, estava grato pelo incidente.

Pelo menos por agora, Helena sorria.

CASSARO AWANO
holy avenger
PALADINA
O MAIS PREMIADO MANGÁ NACIONAL
ESTÁ DE VOLTA EM UMA NOVA AVENTURA
JAMBÔ

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Pânico: um clássico que aloprava os clássicos

FACA NA MÃO!

Avise se você já ouviu essa: a babá está segurando uma faca de 30cm que pegou da cozinha às pressas, depois de ter encontrado o namorado morto, com um buraco no peito do tamanho de um coração, que aliás, estava a dois metros do seu antigo usuário. Ela fica de costas para a porta que acabou de trancar, acreditando que está segura e isolada num cômodo sem outro acesso (o que também a deixa sem outra saída), só que tem um monte de lugar onde uma pessoa do tamanho de um estivador bombado pode se esconder com facilidade.

Ela ouve um barulho que parece uma respiração e percebe que... o assassino usando uma máscara criativamente assustadora está diante dela na sala!

Tal cena não é nem um pouco inédita, certo? Todo mundo já viu em algum lugar, com algumas variantes, como a máscara, a faca, o quarto, a pessoa morta... ou seja, todo mundo já viu em algum filme. Ou já viu algum filme que gira e torno de um cara mantando um monte de adolescentes por algum motivo meio complicado, meio absurdo.

Como não é surpresa alguma para quem acompanha o *Gabinete*, existe todo um subgênero dedicado a esse tema (ou variantes dele) que, acredite, tem várias regras específicas para os filmes integram. Esse subgênro é o *slasher*, que pode ser traduzido como "cortador", que faz referência ao assassino que normalmente usa uma ferramenta cortante para matar. Ou é uma referência aos primeiros filmes, onde o assassino usava essencialmente facas ou objetos cortantes. Claro que podem ser levados em considerações também assassinos que usam outros tipos de objetos, como machados, picaretas, furadeiras, martelos, porretes, bastões, luvas com lâminas, etc. Não é legal deixar gente assim de lado, sabe... eles podem ficar bravos.

Oficialmente, o gênero surgiu em 1974, nos EUA, mas tem raízes muuuuuuito anteriores. Aliás, muito se fala até que as bases do slasher estão nos filmes policiais, em especial os que tratam de assassinos violentos. Ou do teatro Grand Guignol francês, de 1897, com peças e histórias cujo foco era exatamente a violência de crimes e mortes. São consideradas grandes influências ao gênero os clássicos *Psicose* (*Psycho*, 1960), e *A Tortura do Medo* (*Peeping Tom*, 1960), além do gênero italiano giallo de crime e violência extremada (sobre o qual já falamos aqui mesmo na *Dragão Brasil*). O filme de **Mario Bava**, *Mansão da Morte* (*Ecologia del Delitto*, *Bay of Blood*, 1971) foi uma das maiores influências para o primeiro filme da série *Sexta-Feira 13*.

O ano de 1974 foi marcado pelo lançamento de *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chainsaw Massacre*), filme independente do diretor **Tobe Hooper**, que chocou pela violência explícita (com a chamada não exatamente verdadeira de "baseado em acontecimentos reais") e foi um tremendo sucesso, se tornando o filme de terror de maior arrecadação desde *O Exorcista*. Considerando que o filme custou cerca de 700 mil dólares (ajustados para valores atuais) e arrecadou 30 milhões de dólares (algo em torno de 150 milhões de dólares hoje), a produção de Hooper foi certamente o maior incentivo para o gênero.

Também foi em 1974 que saiu nos cinemas *Noite do Terror* (*Black Christmas*), onde um grupo de garotas de uma irmandade é perseguido e atacado por um estranho. Tanto pelo tema, como por diversos elementos, *Noite do Terror* pode ser visto com um precursor direto para *Haloween – A Noite do Terror* (*Halloween*, 1978), de **John Carpenter**, que cimentou as regras do slasher. Curiosamente, os dois filmes, em sua versão brasileira, tem nomes parecidos (uma divertida coincidência ou nem tanto assim).

Mas foi mesmo em 1978 que, com o lançamento de *Halloween* que o gênero entrou em sua Era de Ouro, com nada menos que 100 filmes lançados em seis anos, antes do seu declínio nos cinemas em 1984, para voltar no mercado de VHS em seguida.

Os estúdios e cineastas perceberam que era relativamente fácil (e barato) fazer filmes com um fulano (que nem precisava ser um monstro, ou zumbi ou algo caro de ser feito) que sai matando pessoas por aí com uma ferramenta ou alguma coisa normal ou comum (e igualmenta barata). Então, mesmo com a abertura do mercado para bons filmes do tipo, também houve uma verdadeira inundação de produções ruins, derivativas, copiadas e fracas, onde nem mesmo as cenas de mortes eram legais. As tentativas de se criar séries e franquias foram inúmeras, e poucas vingaram ou sequer se pagavam. A baixa qualidade dos títulos e a saturação do tema foram elementos fortes para o declínio do subgênero.

Mas, o que foi para muitos um duro golpe nas produções cinematrográficas, para o slasher foi praticamente uma bênção: a chegada do VHS e os filmes feitos direto para vídeo. Com suas produções baratas, rápidas e apelativas (e capas ainda mais apelativas, o slasher era um dos gêneros mais consumidos no mercado direto para vídeo — pasmem, só perdia para o pornô), onde até mesmo as produções notoriamente ruins (alguma proibidas em alguns países) eram tidas como jóias raras e procuradas com afinco e dedicação. Esse status de "cálice sagrado" que alguns filmes adquiriram deram ao slasher um patamar cult, e um lugar de destaque na história do cinema.

Esse certo culto explica como, a partir do final da década de 1990, diversas produções tiveram novas versões, para um novo público, que tentavam manter o clima e a tensão dos precursores, com graus de sucessos (de público e crítica) variando imensamente. Em 1996, **Wes Craven** lançou *Pânico* (*Scream*), uma mistura de slasher, e comédia de humor negro, que se dá ao luxo de contrariar diversas regras essenciais do gênero.

Mais uma vez, o slasher recebia mais um reforço de interesse, onde novos fãs (e antigos) voltavam suas atenções para obras antigas, mais ou menos esquecidas, ou que nem tiveram tanto sucesso assim na época dos seu lançamento. Uma das diversões era "checar" se as regras mostradas na série de filmes *Pânico* eram aplicadas nos filmes antigos.

As regras

A metalinguagem (ou seja, nesse caso, os personagens do filme falando como são os filmes do tipo que eles mesmos estão) de *Pânico* estabelece algumas regras para um slasher, ditas em tom de piada, e para serem evitadas ou percebidas.

Muitos fãs e especialistas do gênero ainda debatem quais exatamente seriam essas regras e quais seriam essenciais. Em tempos atuais, uma rápida pesquisa pela internet pode mostrar uma série de regras diferentes e contraditórias, por vezes não se chegando a um consenso. Há quem não concorde com essa ou aquela regra por excluir um ou mais filmes favoritos. Ou por simplesmente não fazer sentido.

Com consenso ou não, aí vão algumas das tais regras:

- Ter um assassino que persegue (e mata) um grupo de pessoas (não necessariamente todos).
- O mencionado assassino usa uma arma (ou grupo de armas, ou tipo de armas, ou um monte de armas) que não é de fogo.
- A ênfase do assassino não é a tortura ou o sofrimento, mas a morte em si, que costuma ser rápida e com (relativamente) pouco sofrimento.
- O filme precisa ter sido lançado do ano de 1974 em diante.

Outros elementos secundários podem aparecer em maior ou menor quantidade, apenas para reforçar o tema:

- O filme começa com um prólogo.
- O filme se passa num cenário isolado (de preferência), não urbano ou de uma cidade pequena.
- A identidade do assassino é desconhecida pelas vítimas (pelo menos no começo).
- As vítimas são representantes da audiência pretendida.
- As mortes são elaboradas ou criativas (ainda que rápidas).
- Cria-se tensão antes das mortes começarem (normalmente usando o recurso de perseguir as vítimas).
- As vítimas são mortas individualmente.
- A contagem de corpos é acima de três mortos.
- No final, apenas um pequeno grupo sobrevive, geralmente uma só pessoa, uma garota, a Garota Final.

Vale lembrar que *Pânico*, e suas continuações, propositalmente ignoram ou contrariam algumas dessas regras, mesmo quando elas são proclamadas inicialmente como essenciais e primárias, porque faz parte da ideia do filme.

Uma outra curiosidade é que a noção da Garota Final acabou surgindo de uma interpretação errônea da ideia inicial do diretor. Ela surgiu a partir do filme *Halloween*, onde Laurie Strode (**Jamie Lee Curtis**) sobrevive, enquanto seus amigos e amigas são mortos por Michael Myers. Isso foi interpretado como uma forma bem moralista do diretor de mostrar que a garota que não faz sexo é recompensada com a vida, mas não foi bem assim, pois John Carpenter afirmou em entrevistas que não tinha pensado nisso. Para ele, Laurie sobrevive simplesmente porque não está distraída com um namorado ou com sexo, e tem sua atenção mais focada nos acontecimentos ao redor, sem moralismo envolvido.

Dentro do gênero, o fator sobrenatural foi, por muito tempo, ignorado ou deixado para segundo plano. Isso até chegar *A Hora do Pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*, 1984), de Wes Craven e transformar Freddy Kruegger em um dos maiores ícones do terror moderno.

Desde então, não há problema algum se o matador em série for uma criatura sobrenatural.

Os melhores

No tema relativamente limitado desse subgênero, existem alguns títulos extremamente essenciais. Alguns até são filmes realmente bons, o que é uma surpresa, considerando que estamos falando de um maluco que mata pessoas...

Terror na Ópera (Opera, 1987): do diretor italiano **Dario Argento**, este filme magnífico (e estranho) também pode ser considerado um giallo. Com uns toques de *Fantasma da Ópera* nos tempos modernos (bom, nos tempos de 1987), o assassino mata pessoas relacionadas a uma (surpresa) ópera. A cena em que ele coloca agulhas nas pálpebras da garota, para que ela o veja matando o namorado, é emblemática (e aflitiva). A direção de Argento mistura elementos de pesadelo e clima de ópera numa história violenta de crime e assassinatos.

Mike Myers quer cortar um pão italiano

Chamas da Morte (The Burning, 1980): onde um zelador de um acampamento de verão ficou marcado para sempre com queimaduras por conta de uma brincadeira que foi longe demais. Ele persegue os responsáveis para se vingar. Não é o filme mais criativo ou inovador do gênero, mas tem bons momentos orquestrados pelo diretor **Tony Maylam**, com algumas primeiras participações de atores que ficaram conhecidos depois (como **Jason Alexander**, de Seinfield).

Acampamento Sinistro (Sleepway Camp, 1983): Angela Baker, uma jovem tímida e traumatizada, é mandada para um acampamento de verão, na intenção de melhorar sua sociabilização e fazer amigos. Quando chega lá, desaparecimentos e mortes começam a rondá-la. Um filme... curioso e polêmico de **Robert Hitzik**, especialmente pela abordagem da personagem Angela, que gerou imensas controvérsias na época. O filme tem uma das reviravoltas mais estranhas e bizarras dos slashers até então.

O Massacre (The Slumber Party Massacre, 1982): feito praticamente como uma piada com os filmes slasher, *O Massacre* inverte o sexo dos clichés comuns do gênero. A diretora **Amy Holden Jones** e a roteirista **Rita Mae Brown** contam a divertidíssima história de quatro garotas de faculdade que ao fazer uma "festa do pijama", são perseguidas por um maníaco que escapou de um manicômio. O ridículo da situação faz parte da proposta da coisa.

Vestida para Matar (Dressed to Kill, 1980): do lendário diretor **Brian de Palma**, com uma fotografia e um visual geral marcante dos anos 1980, o filme mostra a história de um filho que tenta desvendar o assassinato de sua mãe, com a ajuda de uma garota de programa e o terapeuta da mãe. Com altas influências de **Hitchcock**, Mario Bava e outros nomes do giallo, o filme não apenas é um bom slasher, como é um excelente suspense e filme policial.

O Mistério de Candyman (Candyman, 1992): baseado no conto *O Proibido*, de **Clive Barker**, o diretor **Bernard Rose** criou um novo ícone do terror na imagem de Candyman, a assombração assassina

que mata quem falar seu nome cinco vezes diante do espelho. Inicialmente, a pesquisadora Hellen acredita ser uma lenda usada para encobrir assassinatos e desaparecimentos feitos por traficantes na região pobre de Cabrini-Green. E o próprio filme nos mostra isso! Até que... a lenda se mostra muito real.

Uma produção criativa e inovadora, que traz bem mais do que um assassino serial, mostra uma lenda moderna e urbana de forma terrível e cruel. Teve duas continuações não tão boas assim, e uma nova versão está em produção, com lançamento previsto ainda para 2020.

Noite do Terror (Black Christmas, 1974): do diretor **Bob Clark**. Pelos padrãos atuais, esse filme pode não ter nada de mais ou de interessante, mas vale a pena ser visto por ser um dos primeiros a estabelecer elementos comuns ao gênero, influenciando inclusive *Halloween*, que por sua vez influenciou todo mundo que veio depois.

Durante as férias de final de ano, um grupo de garotas de faculdade é perseguida por um psicopata. Note que a história não tem lá muita relação com Natal em si (só acontece no Natal), como o nome nacional fez questão de deixar de lado.

Pânico (Scream, 1996): Wes Craven conseguiu revitalizar o gênero pela segunda vez com esse filme, pervertendo todas as regras estabelecidas, mostrando ao mesmo tempo que ainda havia boas histórias a serem contadas dentro do slasher.

Uma garota é perseguida por um maníaco que a atormenta (e a seus amigos) usando referências de filmes de terror. Imperdível.

O Massacre da Serra Elétrica (The Texas Chain Saw Massacre, 1974): o marcante filme Tobe Hopper que além de alavancar sua carreira, chocou o cinema com sua violência crua e explícita, é um dos títulos de terror mais importantes da década de 1970, que além de popularizar o uso de motosserra (e não uma serra elétrica) contra seres vivos (o que não recomendamos de forma alguma), solidificou vários tropes (temas) do gênero, como mutantes deformados, caipiras assassinos e canibais insanos.

Não é exatamente um filme leve de se assistir, como pode-se notar sem muito esforço.

A Hora do Pesadelo (A Nightmare on Elm Street, 1984): com esse filme, o diretor Wes Craven chegou e chutou as portas que encontrou, revitalizando o gênero com uma visão, visual e história que marcaria os anos 1980 (gerando uma imensidão de cópias e referências descaradas).

Os jovens da rua Elm são assombrados por uma entidade que os ataca durante o sono, um homem horrivelmente queimado, que usa uma luva com lâminas nos dedos e uma camisa listrada. Se você não sabe quem é Freddy Krueger, vá correndo ver esse filme. Não nos responsabilizamos pelos eventuais pesadelos seguintes.

Sexta-Feira 13 (Friday the 13th, 1980): de **Sean S. Cunningham**, cuja história de produção renderia um filme por si só (bom, fizeram um documentário a respeito).

Um grupo de jovens vai trabalhar como supervisores em um acampamento de verão, são mortos um a um por um assassino misterioso. Ainda sem um Jason imortal com máscara de hóckey, esse filme é um dos mais divertidos e marcantes da série, e emblemático do gênero slasher. Veja o filme e procure o documentário (chamado *Crystal Lake Memories: The Complete History of Friday the 13th*).

Halloween – A Noite do Terror (Halloween, 1978): de John Carpenter, filme que bateu todos os pregos na caixa do que deve ser um slasher e que, ainda hoje é um baita filme.

Com a história simples de um maníaco insano que escapa do manicômio depois de 15 anos, o filme desenrola um roteiro que cria uma tensão crescente com técnicas diretas e eficazes, driblando o baixo orçamento brilhantemente e entregando umas das melhores obras de terror da história do cinema. Muito do que se fez em seguida em terror slasher foi tirado diretamente daqui.

Teve uma série de continuações confusas, com uma excelente continuação/reboot em 2018, que desconsiderou todos os filmes exceto o primeiro (com duas continuações planejadas: Halloween Kills e Halloween Ends).

ROGERIO SALADINO

JUCA PIRAMA

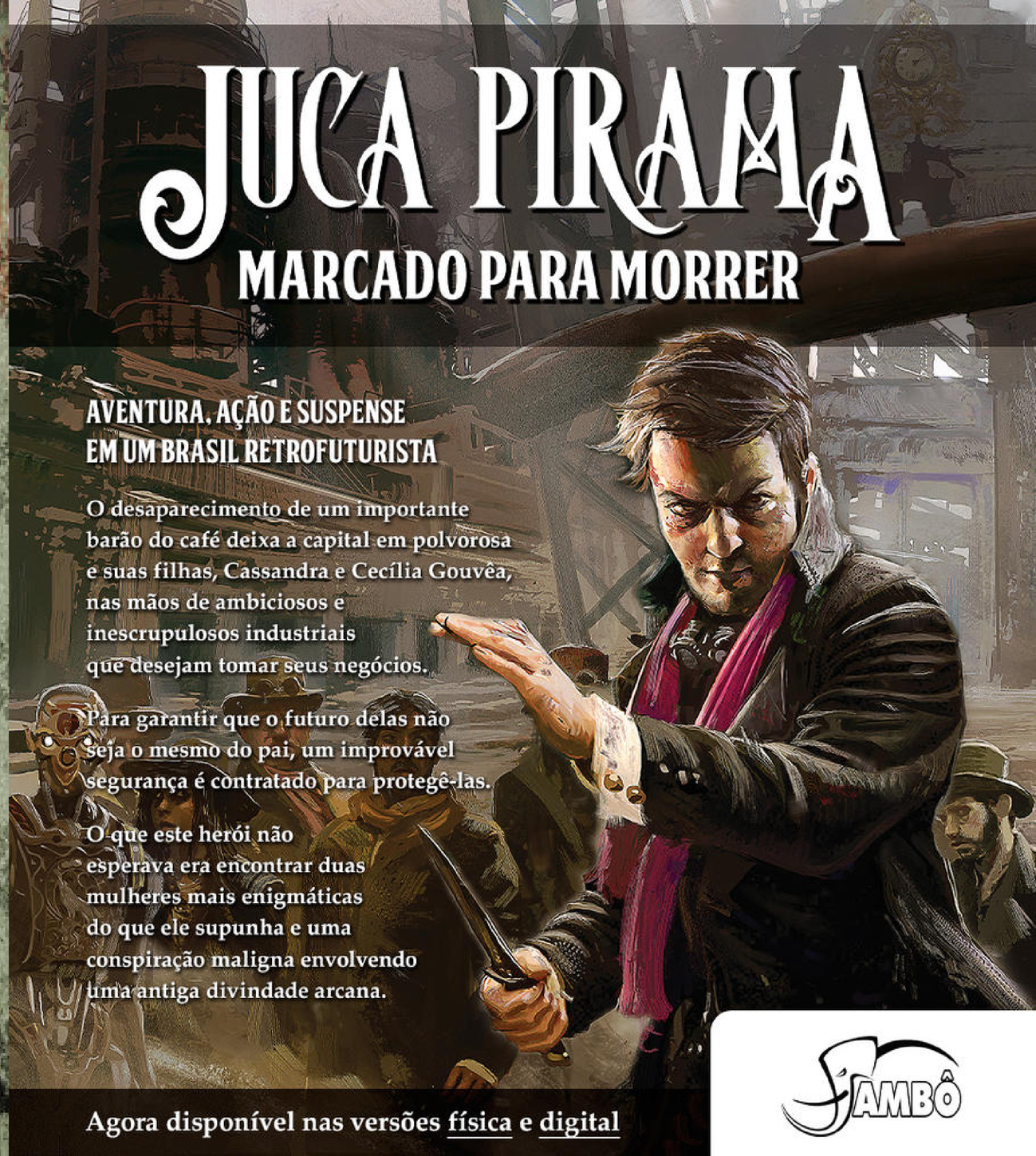
MARCADO PARA MORRER

AVENTURA, AÇÃO E SUSPENSE
EM UM BRASIL RETROFUTURISTA

O desaparecimento de um importante barão do café deixa a capital em polvorosa e suas filhas, Cassandra e Cecília Gouvêa, nas mãos de ambiciosos e inescrupulosos industriais que desejam tomar seus negócios.

Para garantir que o futuro delas não seja o mesmo do pai, um improvável segurança é contratado para protegê-las.

O que este herói não esperava era encontrar duas mulheres mais enigmáticas do que ele supunha e uma conspiração maligna envolvendo uma antiga divindade arcana.



Agora disponível nas versões física e digital

JAMBÔ

Como criar e conduzir aventuras em espaços confinados, com duelos coletivos até a morte, e ainda assim sair vivo da mesa de jogo

Aventuras no Sufoco

por Felipe Della Corte
arte por Ricardo Mango

O confinamento e o isolamento podem ser terríveis na vida real, mas para uma coisa servem: são vilões formidáveis na ficção. Não é de hoje que autores utilizam esse tipo de situação como premissa central da história — dezenas de livros, filmes e games usam o enclausuramento para gerar uma atmosfera de tensão!

No entanto, não estamos falando de simplesmente trancar seus jogadores numa cela. Construir uma cena ou mesmo uma aventura baseada no confinamento físico é mais complicado do que parece, principalmente em mundos de fantasia cheio de recursos mágicos ou tecnológicos capazes de desafiar as leis da física.

Para dar uma ajuda aos mestres (e jogadores), vamos abordar esse tipo de situação em partes, destacando os principais pontos que precisam de atenção quando se prepara uma aventura nesse formato. Algumas partes dessa matéria contém pequenos *spoilers* de filmes, jogos e até romances de *Tormenta*, então cuidado na leitura!

Pare!

Como dito no início da matéria, confinamento e isolamento são situações delicadas.

Assim, antes de abordar as ideias sugeridas aqui, pergunte ao seu grupo se todos estão dispostos a encarar o desafio.

Mesmo, se aceitarem, seja responsável com os limites de todos. Ser um mestre cuidadoso é ser um bom mestre!

A premissa: como chegamos aqui

A base para uma boa aventura confinada é uma premissa sólida. A primeira pergunta que você, como mestre, deve saber responder é **por que os jogadores estão aqui?** Muitas vezes a maneira como os jogadores chegaram nessa situação pode ser misteriosa ou até mesmo irrelevante para a trama, mas o motivo do enclausuramento precisa estar claro na hora de construir a aventura. Isso não significa que ele não pode ser um segredo para os personagens, mas para o mestre essa razão deve ser bastante clara.

Definir a premissa é um bom ponto de partida para a aventura. Sempre ajuda se você levantar algumas perguntas chave para descrever a situação e o local:

- *Quem criou esse lugar? Ele tem alguma função?*
- *Como os personagens chegaram aqui?*
- *Os prisioneiros tem um objetivo definido ou só estão enclausurados?*

Vamos usar o clássico jogo de videogame *Portal* como exemplo: a personagem está presa num sistema labiríntico de salas, contendo supostos testes de laboratório, conduzidos por uma IA sarcástica e masoquista. O local foi construído por uma empresa chamada Aperture Science, com a finalidade de testar e melhorar seus produtos em clones humanos (primeira pergunta).

GLADOS, a inteligência artificial que controlava o complexo, assassinou todos os cientistas humanos por julgar que suas capacidades limitadas atrapalhavam os testes, e agora vem acordando novos clones (que são os personagens, respondendo a segunda pergunta) para conduzir experimentos, com a pretensa proposta de que eles ganharão um pedaço de bolo — e sua liberdade — caso sobrevivam a todos os testes (terceira pergunta).

Já em *O Poço*, recente sucesso da **Netflix**, não existe qualquer explanação de como o local foi construído ou os detalhes de seu funcionamento (primeira pergunta), mas sabemos que o local serve como forma de barganha para suavizar a pena de criminosos ou para obter favores do governo, sendo o enclausuramento geralmente voluntário (segunda pergunta), e tudo que os prisioneiros precisam fazer é sobreviver por um período de tempo determinado (terceira pergunta).

Como visto, não é necessário criar uma extensa e complexa história para servir de pano de fundo ou explicação para o local de confinamento existir, nem mesmo para justificar a presença dos personagens no local. Muitas vezes, o enclausuramento pode ser apenas uma fatalidade, como no romance *O Inimigo do Mundo*, quando Vallen e seu grupo mordem mais do que conseguem mastigar e acabam se tornando prisioneiros da Bruxa da

Battle Royale 2: eu também não sabia

Tormenta, Andaluzia. Existem uma série de *tropos* (como são chamados argumentos de roteiro) clássicos para esse tipo de situação que você pode usar como base para criar sua premissa:

A prisão especial

Os personagens são sentenciados a habitar uma prisão especial, com regras estranhas e geralmente opressoras, para pagar por crimes que podem ou não terem cometido.

Essas prisões geralmente têm particularidades bem exóticas em sua forma, funcionamento ou localização, como o próprio *Poço* citado anteriormente, Crematoria Triple-Max Prison, de *Crônicas de Riddick* (propositalmente construída num planeta hostil), ou mesmo simplesmente bizarras, como no filme *The Dark City*.

Battle Royale

Por algum motivo os personagens são colocados em uma espécie de arena de batalha, geralmente extensa e cheia de recursos para serem coletados.

Nessa premissa, o objetivo geralmente é eliminar seus concorrentes, seja em equipes ou de forma individual, e alguma força maior que controla as regras do jogo sempre irá intervir para forçar conflitos.

O gênero recebe esse nome por causa de um mangá homônimo lançado em 1996, que inspirou livros como *Jogos Vorazes*, toda uma série de games como *Player's Unknow Battlegorunds* e *Fortnite,* e virou filme no Japão.

O labirinto mortal

Essa premissa trabalha com o fato dos personagens estarem presos dentro de um grande conjuntos de salas cheias de perigos e armadilhas, devendo progredir pelas salas para encontrar uma saída.

O tropo aparece em obras como *O Cubo* e *Maze Runner*, ou mesmo o supracitado game *Portal*.

Vítimas de um sequestro

Alguma entidade poderosa, organização secreta ou até mesmo um maníaco psicopata sequestrou os jogadores e os colocou em um local de isolamento.

"E se eu te disse que o bolo está dentro de da sua cabeça?"

Geralmente esse tipo de sequestro tem a ver com "ensinar uma lição" para as vítimas, e requer que eles passem por algum tipo de punição obrigatória. O exemplo mais comum são os filmes da série *Jogos Mortais*, mas também existem dentro da fantasia, como o clássico literário *O Inferno de Dante*.

A caixa: definindo as regras do isolamento

Ponto central da aventura, o local de confinamento dos personagens precisa ser construído com cuidado, principalmente em ambientes de alta fantasia.

Nessa parte, o mais importante é definir regras claras de como funciona o dia a dia do local, quais suas limitações e consequências, mesmo que elas não sejam totalmente lógicas ou explicadas em detalhes. É importante para o bom andamento da aventura que essas regras sejam passadas de forma clara e objetiva para os jogadores, seja de forma prévia ou através de experimentação, para que eles entendam as consequências de suas ações. Assim, quando um jogador for punido, saberá exatamente o motivo do castigo, evitando frustrações desnecessárias.

Aqui vale de tudo: obrigar os personagens a realizar tarefas, obedecer comandos, lutar por mantimentos e recursos (ou mesmo pela própria vida), até coisas mais malucas como por exemplo restringir as palavras que podem utilizar! Tente ser criativo mas mantenha as coisas simples. Apelar para regras muito complexas pode fazer o jogo perder sentido e abrir interpretações dúbias. Algumas diretrizes interessantes incluem:

Tamanho e formato

Sempre que pensamos em "prisioneiros" automaticamente nos vem à mente a imagem de celas apertadas, correntes e grilhões, mas existem inúmeras formas de controlar ou restringir a liberdade dos personagens que não apenas limitando seu espaço físico.

Ora, no mundo dos RPGs talvez a mais icônica das prisões seja o desenho *Caverna do Dragão*, em que o grupo de jovens está preso dentro de um enorme mundo mágico!

Bons exemplos de espaços desse tipo são os "labirintos mortais" citados ateriormente, que também mostram que brincar com o formato e o tamanho da "caixa" é um instrumento interessante a ser explorado, fazendo o espaço de confinamento se alterar em resposta a alguma ação dos personagens, como progredir pelas salas, ou o simples passar do dia ou das horas.

Situação "Big Brother"

Referindo-se mais ao livro *1984*, de **George Orwell**, do que ao programa de TV que ele inspirou, nesse tipo de "caixa" os personagem (e qualquer NPC presente) está constantemente sob vigia de seus enclausuradores.

Isso quer dizer que é tecnicamente impossível realizar qualquer ação oculta — a menos que descubram alguma falha no sistema de monitoramento. Isso também quer dizer que a maioria das punições também são aplicadas de forma imediata, geralmente através de um sistema automático ou remoto. Em mundos de fantasia medieval, como *Tormenta*, esse sistema geralmente é baseado em magias de adivinhação ou mesmo itens mágicos especiais que podem servir tanto para monitorar os personagens como para aplicar as punições.

Algumas dessas áreas inclusive são totalmente controladas por uma entidade ou grupo, que pode manipular completamente o ambiente dependendo do propósito da situação, como acontece na arena de batalha de *Jogos Vorazes*, onde até mesmo o clima e o ambiente podem ser alterados.

Proibições

Desde vetos simples, como não encostar nas paredes ou não usar de violência, até regras exóticas como "não usar palavras que comecem com a letra A". Lembre-se que as proibições não são apenas desafios ou gatilhos para punições, elas também podem servir ao objetivo do enclausurador, como visto acima. O papel das proibições é gerar o clima de tensão e perigo da aventura, tornando o enclausuramento um desafio para os personagens.

Uma excelente forma de criar dificuldades é apresentar novas regras e proibições ao longo do tempo, ou à medida que os personagens forem progredindo dentro de um confinamento labiríntico. Dessa maneira, a atmosfera de tensão está sempre presente, uma vez que eles devem lidar com o inesperado. Use dessas alterações de regras e proibições como catalisadores de conflitos, tanto entre NPCs como entre os próprios personagens dos jogadores. Vá de situações simples, como escolher um voluntário para um experimento, até coisas mais terríveis como sortear dois prisioneiros para lutar até que um deles fique inconsciente, deixando claro que uma punição muito mais severa será aplicada à todos na sala caso se recusem a cumprir a ordem!

Consequências e punições

Talvez o maior adversário dos jogadores nesse tipo de aventura sejam as punições aplicadas por desobedecer as regras do isolamento. Lidar com as consequências de quebrar as regras deve ser uma preocupação constante dos personagem (e jogadores!) para criar a atmosfera desejada nesse tipo de aventura.

As punições podem ser leves ou simples, como privação de comida ou castigos físicos, até consequências absurdas, principalmente em cenários de alta magia ou tecnologia avançada, onde o limite é literalmente sua imaginação (ou as regras do sistema). Usar de efeitos de magias pode ser uma boa ideia.

Ressaltando nossa advertência no começo da matéria, caso decida por situações mais complicadas e até extremas, como as vítimas do filme *Jogos Mortais* por exemplo, converse de antemão com seus jogadores, para definir o teor do que é tolerável na sua mesa. Aqui vale lembrar que só o fato do grupo estar preso, sem acesso à comida ou água, já um em enorme perigo a ser vencido, que deve ser levado em consideração.

Motivações dos personagens

Para o mestre, um dos maiores desafios em aventuras enclausuradas é criar as motivações corretas para que os personagens (e jogadores) avancem na história. Geralmente lutar pela sobrevivência, pela liberdade, ou ambas já é um fator bem incisivo, mas pode tornar a aventura morosa. Tente dar aos jogadores estímulos para combater o sistema de regras, ou mesmo para desvendar os mistérios do local. Aqui vão algumas ideias:

Escapar é a única maneira de evitar a morte. Vamos ser francos: aventureiros detestam morrer. Principalmente de forma nada heroica, como numa cela de prisão, sem ninguém pra assistir ou contar a história. Uma maneira simples de manter os personagens motivados é ameaçar constantemente sua segurança, seja com armadilhas, monstros, guardas corruptos ou mesmo execuções!

Entramos aqui para chutar bundas e mascar chicletes. E acabou o chiclete. Quem não adora uma boa competição saudável cheia de dor, sofrimento e morte? Em formatos como "labirinto mortal" ou "battle royale" o grupo de aventureiros pode ter voluntariamente entrado em algum tipo macabro de competição, buscando algum objetivo que só pode ser alcançado dessa forma.

Esse lugar guarda um segredo obscuro, e nós vamos desvendá-lo! Nem sempre os personagens precisam ser realmente prisioneiros. Eles podem ficar enclausurados por pura falta de sorte, como as vítimas da mansão assombrada no filme *13 Fantasmas*, ou mesmo ser pesquisadores que acidentalmente ficam presos em uma ruína antiga cheia de armadilhas. Essa prisão não precisa nem mesmo ter forma física, como no anime *Sword Art Online*, em que os jogadores ficam presos em um mundo de realidade virtual, enquanto seus corpos definham no mundo físico.

Precisamos nos unir se quisermos sair daqui vivos. Por conta de alguma força maior, como um desastre natural ou um grande acidente, os personagens estão presos em um local perigoso e precisam se unir (entre si ou com outros NPC) para garantir sua sobrevivência.

Essas situações podem envolver monstros ou criaturas perigosas como em *Alien*, escapar de uma instalação defeituosa como em *Event Horizon*, ou mesmo de um ambiente hostil como o fundo de uma geleira, um planeta alienígena ou um plano extradimensional!

Enclausurado: perigos físicos e mentais

Um dos grandes perigos da vida enclausurada é a possibilidade dos personagens ficarem sem recursos básicos para manter a saúde, ameaçando até mesmo sua sobrevivência. Muitas situações de cárcere são acompanhadas de privação de água, comida ou mesmo sono, colocando os personagens em uma rotina altamente estressante.

Mantimentos escassos

Em alguns casos, os personagens podem simplesmente se encontrar numa situação em que têm zero acesso a qualquer recurso vital, criando uma espécie de corrida contra o tempo para garantir a sobrevivência, muitas vezes com esses recursos usados como "isca" para armadilhas terríveis, ou sua ausência ser causada por alguma penalidade por descumprir as regras.

Pressão psicológica

O enclausuramento, mesmo que fisicamente saudável, tem graves consequências emocionais e psicológicas — depressão, desespero, e até insanidade podem acometer os personagens que passarem tempo demais aprisionados!

Em alguns casos, podem existir punições que exploram esse lado do aprisionamento, como a famosa "solitária" nas prisões convencionais, até verdadeiros pesadelos vivos, como a tortura psicológica aplicada pela bruxa Andaluzia em Vallen e seus companheiros.

Regra da casa: inanição e cansaço

Passar longos períodos sem comida água ou mesmo descanso são alguns dos perigos que os personagens não podem derrotar com uma espada. Esse tipo de privação pode debilitar a mente e o corpo dos personagens, tornando o cárcere ainda mais perigoso.

Fome e sede

Em *Tormenta RPG*, personagens conseguem ficar sem comer por um número de dias igual ao de seu modificador de Constituição, e sem água por metade desses dias. A partir desse período, passam a receber penalidade de –2 em todos os testes de perícias físicas, testes de Fortitude e jogadas de ataque e dano. Essa penalidade aumenta em –1 para cada um dia adicional sem água e dois dias adicionais sem comida. Se atingir o dobro da quantidade de dias sem água Fortitude CD 5 + número de dias sem comida e (ou) CD10 + número de dias sem água. Caso falhe, o personagem morre por inanição.

Se esse pessoal tivesse ficado em casa, Alien não tinha acontecido

Tormenta20 segue as mesmas regras para números de dias sem água ou comida, com a diferença que os personagens ficam fracos se passarem do número limite de dias. Cada dia que passa o limite, deve fazer um teste de Fortitude CD 10 + número de dias sem comida ou sem água. Caso falhe fica debilitado.

Se já estiver debilitado, fica inconsciente. Se já estiver inconsciente, o personagem morre.

Privação de sono

Além das penalidades óbvias da falta de descanso adequado, personagens que não conseguem descansar ou dormir podem apresentar um cansaço mental tão extremo que afeta seus sentidos e sua consciência.

Em *Tormenta RPG*, personagens que não completem pelo menos um descanso total (8 horas de sono) três dias seguidos recebem -2 de penalidades em testes de perícias mentais e testes de Vontade. Essa penalidade aumenta em -1 para cada um dia adicional sem descanso adequado. A cada oito horas o personagem precisa fazer um teste de Vontade CD 12 + 2 para cada teste anterior; se falhar, fica inconsciente.

Em *Tormenta20*, um personagem que fique três dias sem dormir direito fica *Frustrado*. Para cada oito horas adicionais acordado, o personagem deve fazer um teste de Vontade CD 12 + 2 para cada teste anterior; se falhar, fica *Esmorecido*; se falhar uma segunda vez, fica *Inconsciente* e não pode ser acordado com um chacoalhão, só despertando depois de dormir por oito horas ou se sofrer dano, o que anula as horas descansadas e mantém as penalidades e testes.

Di Benedetto conta como chegou até aqui e seu processo criativo em *Jornada Heroica*, primeira grande aventura para *T20*!

Epopeia Artoniana

"A honestidade é o segredo da picaretagem". Sendo bem honesto, a frase nem é minha. É do meu editor.

Agora que você sabe que eu sou um vigarista, preciso te confessar algo: Na verdade, quando comecei a escrever, nunca me passou pela cabeça trabalhar com aventuras de RPG!

Barulho de disco arranhando. Imagem congelada. *"Você deve estar se perguntando como eu vim parar aqui..."*

Vou começar do começo e ser tão prolixo como minha atual namorada diz que eu sou, segure na minha mão. Se ler até o final, prometo que lhe contarei sobre como foi escrever uma das novas aventuras oficiais de *Tormenta20* — e como fui parar lá.

Escrever RPG

Assim como uma parte corriqueira dos homens, brancos, heteros, privilegiados e que são da área de humanas, um dia, eu cismei que meu destino na Terra era produzir literatura. Isso, literatura. E nem era literatura fantástica, mas literatura cabeçuda e com ares de seriedade. Eu era modesto. Queria ser o novo **Umberto Eco**. Teria continuado obstinado em meu sonho — e passado vergonha — se não fosse por *Tormenta*.

O ano era 2012, talvez 2013. Tinha voltado a morar na cidade que cresci, no interior de Minas Gerais, e trabalhava no único trabalho do mundo em que não queria trabalhar — com minha família. Por outro lado, no intervalo entre lançar notas fiscais à tarde e contabilizar os pedidos de um abatedouro de frangos à noite, decidi que ia me dedicar à escrita. Hoje, teria dito a mim mesmo: vai estudar, *cazzo*! Existem ótimos livros e cursos voltados para área de escrita criativa. Mas a verdade é que, como a maioria dos amadores, só atirei para todos os lados.

Enquanto frequentador assíduo dos fóruns de discussão da Editora Jambô e como um fã antigo de *Tormenta*, percebi algo sobre o cenário. Ele tinha público. Sempre que você postava algo sobre o mundo de Arton — fosse uma história, fosse material de jogo — as pessoas liam e comentavam. *De fato*, liam e comentavam. E eu queria leitores, óbvio! Por isso passei a postar materiais assim.

É oportunismo que chama.

Comecei com um blog, mas como tinha zero conhecimentos em administrar uma página, resolvi escrever para o blogs de terceiros, um ronin da internet. Mais tarde, dei sorte. Um dos blogs em que eu escrevia se fundiu a outro e se tornou O ***RPGista*** — consideravelmente frequentado na época e que existe até hoje. Em minha fase de blogueirinha, cheguei a escrever materiais com regras de jogo bastante dúbias e desavergonhadamente sensacionalistas. Datam desta era coisas infames como os golens de pão e regras para usar cabeças decepadas como arma! Escrevi contos. A maioria excremento flamejante, que não sobreviveu a passagem do tempo — mas alguns sobreviveram, reescrevi e consegui publicar. Nunca jogue nada fora!

A verdade é que aqueles foram anos bastante produtivos, embora sempre tivesse a sensação de estar empacado. Escrevi também resenhas e análises — algo que mais tarde percebi que não devia ser o meu foco — mas alguma coisa devo ter feito certo, porque um dos autores de *Tormenta*, **J.M. Trevisan**, lia os meus artigos e me chamou para produzir matérias para o site de seu mangá, ***LEDD***.

Foi meu primeiro trabalho pago como escritor. O pagamento era simbólico, mas símbolos têm poder. Continuei escrevendo.

Casamento Sombrio

Em 2015 eu era mais um na eterna fila de pessoas tentando conseguir um emprego no Rio de Janeiro, quando recebi meus primeiros convites para publicar. Nisso, eu já escrevia para o site da editora junto a um rol de colaboradores advindos da era dos blogs. Comecei com um conto e uma aventura.

O conto foi *Anábase*, que saiu em ***Crônicas da Tormenta 2***. Uma história sobre a expedição de Fintan, um príncipe elfo-do-mar acuado em pleno continente com um pequeno punhado de soldados leais. Ainda gosto bastante desta história.

A aventura foi *Casamento Sombrio* em ***Só Aventuras Volume 4***. O que é engraçado, porque na verdade não era minha proposta original. A aventura que estava tentando escrever naquele momento se chamava *Cura, por favor*! Era sobre heróis iniciantes correndo contra o tempo para encontrar um clérigo poderoso o bastante para remover o veneno que foi inoculado em seus corpos. Uma ideia legal — mas na época não consegui pensar em uma estrutura de história que funcionasse ou fosse divertida o bastante.

Sempre me considerei um Mestre razoável (pelo menos comparado a alguns outros Mestres com quem joguei na adolescência!), porém naquele momento da minha vida eu tinha mestrado uma aventura tão sem graça, tão bosta que, por um lado, pensei em aposentar o escudo de papelão e o saquinho de dados poligonais para sempre. Por outro lado, estava jogando duas campanhas online com mestres muito bons. Uma em *Tormenta RPG* com o mestre **Daniel Figueroa**. A outra uma campanha de *Star Wars SAGA*, nos tempos da velha república, narrada por **Roberto Pacheco**. Ambas duraram anos e nos conduziram ao vigésimo nível. Na primeira, matei o avatar de Sszzaas, o deus da traição, em um único golpe! Na segunda, explodimos a Galáxia — mas não vem ao caso.

O que vem ao caso é que o Dan e o Beto usavam uma mecânica modificada de testes de perícia, que deixavam o jogo mais fluido e cinematográfico do que eu estava acostumado até então. Gostei tanto da mecânica, que um dia, enquanto abria a geladeira, e constatava que só havia três fatias de mortadela lá dentro, tive uma ideia. Não sei bem o porquê, mas estava na minha cabeça a cena em que o vilão e sacerdote Mestre Arsenal realizava um casamento no mangá *Holy Avenger*.

E se o clérigo do grupo tivesse que celebrar um casório?

Foi o ponto de partida. Mas em vez de planejar toda a aventura de antemão, resolvi que a criaria a partir da divindade que um dos jogadores escolhesse. E a jogadora em questão foi a **Camila Gamino**, que topou ser clériga. A divindade que ela escolheu foi Tenebra, a deusa da noite e dos mortos-vivos.

A partir daí a aventura foi se desenhando na minha cabeça a partir de uma série de referências. O grupo teria que ajudar amantes apaixonados a la Romeu e Julieta a se casar. Eles se casariam em segredo para contornar uma

lei absurda — ideia que saiu do filme *Coração Valente*. A aventura seguiria uma estrutura simples em três atos. No primeiro, os jogadores seriam visitantes do templo da clériga. Estariam presos lá por uma tempestade de neve que se aproximava e teriam que lidar com o isolamento. O segundo ato envolveria os preparativos e rituais do casamento em si. Sendo um casamento de Tenebra, imaginei uma vibe meio *A Noiva Cadáver de Tim Burton*. Os dois primeiros atos seriam desafios de perícia e teriam consequências em cada falha ou sucesso dos personagens nos testes.

O terceiro ato da aventura seria um combate. Como era a única batalha da aventura, teria uma dificuldade mais elevada. Pensei que os vilões atrás do casal poderiam aparecer no templo em pleno casamento, e iniciar um massacre, como no famigerado episódio *The Rains of Castamere* da série *Game Of Thrones*.

(Fica a dica. Ao pegar ideias emprestadas de outras obras, misture referências de várias fontes diferentes. O resultado será algo diferente delas, e não um simples plágio.)

Narrei a aventura pelo Discord e tudo quase terminou em TPK. Apenas a clériga da Camila — Lislah Céu Negro — sobreviveu, com exatamente um ponto de vida. Contudo, os jogadores amaram a história! Importaram-se com a morte dos NPCs que haviam ajudado a casar, fazendo até um minuto de silêncio espontâneo. Ficaram também bastante surpresos com o fato da aventura — inicio, meio e fim — ter se passado inteira dentro do templo. Sucesso! Na verdade, a Camila gostou tanto que passou uma semana atormentando seu namorado na época — novamente, o J.M. Trevisan — contando cada detalhe da sessão.

Então Trevisan, com sua infinita sapiência de editor, me disse: *"Por que você não deixa a aventura que está escrevendo pra lá e escreve essa?"*

Tendo toda a estrutura de história pronta, escrever *Casamento Sombrio* foi um processo fácil. A escrita em si, tirando o processo de edição, não durou mais que três dias. Usei, com a permissão da Camila, a clériga Lislah como personagem e mantive praticamente a mesma história, em três atos. Mas para emular a proposta original, do clérigo do grupo poder realizar um casamento, me diverti incluindo essa possibilidade na aventura — e uma caixa de texto quilométrica descrevendo os ritos de casamento para cada uma das vinte divindades artonianas.

Inclui também regras para desafios de perícia — afinal, eram parte integral de *Casamento Sombrio*. Mais tarde, o editor-chefe **Guilherme Dei Svaldi** aprimorou as regras e as utilizou na campanha da *Guilda do Macaco* — stream oficial dos autores de *Tormenta* — e eles serviram de base para os teste de perícia estendidos "abertos" que apareceram no playtest de *Tormenta20*.

Hoje, como a quase totalidade dos autores deste universo, quando releio *Casamento Sombrio,* noto toda uma série de pequenas falhas que cometi como marinheiro de primeira viagem. Nada, porém, substitui a experiência que foi encontrar diversos jogadores de RPG descrevendo o que tinha acontecido em sua mesa de jogo! Por ser uma aventura de primeiro nível, ela foi bem mais jogada do que eu imaginei que seria. E sempre me divertia a constante: pessoas surpreendidas com o fato do vilão minotauro estar interessado pelo noivo e não pela noiva!

Se eu tive algum acerto crítico na vida de autor, e que eu possa me orgulhar, esse acerto foi *Casamento Sombrio*.

Subindo de nível

Em 2016, o ano que *Casamento Sombrio* foi publicado, eu não morava mais no Rio de Janeiro e sim em Porto Alegre, trabalhando na NERDZ, uma loja parceira da editora. Foi uma mudança providencial, feita no improviso, com laços cortados (mais tarde reatados) com minha família e saldo negativo na conta do banco. Tive muita ajuda por parte dos meus amigos.

De lá pra cá, eu ganhei alguns níveis de experiência como escritor. Aprendi a trabalhar com prazos e fazer ideias surgirem do nada, mesmo quando não tinha nenhuma. Fiz isso tocando duas colunas mensais na ressuscitada *Dragão Brasil*. A *Anteriormente...* com resumos da campanha da *Guilda do Macaco*. E a *Pequenas Aventuras*, que está aí até hoje trazendo todo mês uma ideia de aventura de RPG diferente, sem regras, para o Mestre pegar e adaptar para seu sistema favorito e para realidade da sua mesa de jogo.

Apesar de me focar na coluna e em aventuras, não desisti da literatura. Tive diversos contos publicados, seis deles pela revista. Tanto histórias do passado que pude revisar e reescrever com toda a calma do mundo, ao longo dos anos, como trabalhos encomendados pelo editores e espancados em teclados e em minha arcaica máquina de escrever, para cumprir prazo. São eles: *Metamorfoses* (DB 116), *Palimpsesto Encontrado Numa Bota* (DB 125), *Nossa Última Batalha* (DB 131), *A Última Bandeira* (DB 134), *Eu Ainda Estou Aqui* (junto a **Kelvin Matheus** na DB 140) e *História de Samurai* (DB 143).

Esta não é uma ego trip gratuita de autor, apenas contextualizo meu processo de aprendizado. Não foi do nada — ou só porque tenho uma barba bonita — que em 2019, durante o a campanha de financiamento de *Tormenta20*, fui convidado a escrever uma das novas aventuras para o sistema.

Eu estava pronto — e mesmo assim, céus... como eu apanhei!

Davide e Lislah, que pode ou não ser sua criadora, Camila Gamino

Explodindo Arton

Assim cheguei à escrita de *Mentes Malignas Que Planejam Destruição* uma das aventuras da *Jornada Heróica*, a campanha oficial de *Tormenta20*, que vai levar personagens do primeiro ao vigésimo nível.

Diferente de *Casamento Sombrio*, aqui eu trabalharia com algumas diretrizes pré-estabelecidas sobre a história da aventura. Na escalação do time de autores, acabei pegando a aventura que vai do 15° nível ao 18° nível — ou seja, algo com um bom nível de desafio aos jogadores, e que só grupos mais calejados vão de fato chegar a jogar. Além disso, ela teria vilões bem definidos — a Supremacia Purista — legado dos últimos acontecimentos que andaram movimentando *Tormenta* nos últimos anos, e que deram as caras em *LEDD* e nas aventuras da *Guilda do Macaco*. E teria, óbvio, um prazo pra ser entregue, pois o processo de edição de todas as aventuras da campanha seria algo que demandaria tempo e esforço do editor mais gente boa e paciente do mundo, o **Felipe Della Corte**.

Foi sofrido. Eu não acredito em bloqueio de escritor, a escrita em si nunca foi um problema para mim. Só que passei os últimos anos da minha vida morando em uma pensão, negligenciei alguns aspectos básicos da minha vida — e da minha saúde mental — e os domingos, os dias eleitos que eu sempre usava para escrever sozinho no meu quarto, se tornaram verdadeiros infernos. Eu não conseguia lidar com uma série de sentimentos negativos e fiquei alguns meses sem conseguir produzir tão bem como antes.

Como minha produção não era constante, adotei três estratégias na escrita da aventura.

Em primeiro lugar, precisava manter o mais simples o possível. A aventura teria que ser dinâmica, linear e sem muita enrolação. Usei de novo uma estrutura em três atos — ainda é uma maneira eficiente de contar uma história. Como em time que está ganhando não se mexe, mantive testes de perícia mais cinematográficos seguidos de grandes batalhas — um esquema similar a *Casamento Sombrio*.

Em segundo lugar, me ative ao que eu já conhecia e dominava — poupando o tempo gasto em pesquisa. Embora não exerça a profissão, sou formado em História e, uma aventura contra os Puristas, precisava ter um tom mais militar e não muito cinzento. Os heróis chutam a bunda dos vilões, sem muita divagação moral. E que melhor referência eu poderia usar para os combates desse tipo de história do que a Segunda Guerra Mundial? Isso trouxe para a aventura combates aéreos e o equivalente medieval de tropas paraquedistas. O livro *Creta* de **Antony Beevor** foi uma grande inspiração.

Ilustração do conto
A Última Bandeira

Além dele, os incontáveis documentários que assisti na vida sobre coisas como A Batalha de Stalingrado e a caçada que os aliados empreenderam ao encouraçado Bismarck. Ao mesmo tempo, eu tinha que cuidar do lado fantasioso e heróico. A aventura traz navios voadores estilo Final Fantasy ao mundo de Arton e tem uma sequência com aeronaves invisíveis se caçando — como no episódio *Balance of Terror*, da série clássica de Jornada nas Estrelas.

Em terceiro lugar, eu tinha que me divertir. Eu nem sempre conseguia sentar e escrever, mas quando eu conseguia, eu tinha que me divertir. Acho que isso é muito importante. Se divertir com aquilo que você cria, ao invés de apenas digitar algo friamente e sem ter amor nenhum por aquilo — não porque trabalho tenha necessariamente que ser divertido, mas porque os leitores sentem quando o autor está ali somente batendo um cartão de ponto metafórico, não vendo a hora de terminar. Para manter o clima da aventura, coloquei máquinas de guerra experimentais e vilões exagerados, que poderiam ter saído de uma história do Capitão América. Assim entre um momento de desespero e outro, pude me entreter criando aeronaves bizarras com nomes aliterativos como a Hidra Helícoide, a Diligência Dracocérbera, o Corvo de Krauser e seus insanos capitães.

Eu também precisava de uma âncora emocional. Trazer de volta algum rosto conhecido dos fãs de Tormenta, para ser a personagem que explica as missões aos jogadores. Uma personagem que eu gostasse, e que não teria muitas dúvidas sobre como escrever.

Se você leu até aqui, vai conseguir deduzir quem é...

Graças a isso, mesmo com todos os problemas que tive, entreguei a aventura. O editor, em vez de me xingar, disse que estava bom e que já podia ir para o responsável da preparação de texto. Ele não sabe o alivio que senti ao ouvir aquilo! Na verdade, eu não faço ideia do vai sair após o processo de edição. Tudo pode mudar completamente até chegar a versão final. Talvez, eu fique satisfeito com o resultado, talvez não. Talvez, os jogadores, leitores e fãs de Tormenta amem aventura. Talvez, eles me enforquem em praça pública. Talvez, eles fiquem indiferentes (o pior destino que um autor pode sofrer).

Mas quer saber?

No fim, eu consegui.

E valeu cada ponto de experiência adquirido.

DAVIDE DI BENEDETTO

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

disponível emjamboeditora.com.br

Assalto às Nuvens

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Assalto às Nuvens* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

O mentor

Tempos atrás, os personagens dos jogadores foram convocados através de uma carta por um correspondente misterioso, que se apresenta somente como "O Mentor".

Ele marca um encontro com o grupo em um pequeno mosteiro das redondezas e oferece a eles um trabalho de risco, mas que se bem executado, pode trazer um bom pagamento. É um homem ágil, envolto em um robe azul e que usa uma máscara prateada com as feições de uma medusa — jamais diz seu nome ou revela sua verdadeira identidade — ele é gentil, culto e conversa com todos da maneira que um professor falaria a seus alunos.

O Mentor propõe ao grupo um plano ousado... saquear uma fortaleza! A fortaleza em questão fica em uma ilha voadora e pertence à Ordem do Pégaso. De acordo com o Mentor, esta ordem de cavalaria alada é uma das mais poderosas — e mais corruptas — do continente e possui castelos e fortificações em diversos reinos, embora goste de agir discretamente e manter sua existência em segredo.

O Mentor conta que seu pai foi um cozinheiro e que trabalhou em uma dessas fortalezas. Foi morto pelos cavaleiros por roubar comida da despensa e levar a sua família faminta. O próprio Mentor nasceu na ilha, e tem um mapa do lugar, que desenhou quando criança. Ele tem espionado a ordem. Ele escobriu que recentemente um rei, que partiu para guerrear em terras distantes, confiou aos cavaleiros o tesouro dele para ser guardado na ilha.

O Mentor garante que pode treinar os personagens ao longo de um mês para que aprendam a cavalgar montarias voadoras, e também instruí-los sobre seu plano para roubar o tesouro!

PEQUENAS AVENTURAS

O treinamento

Peça que cada jogador escolha uma montaria alada que combine com seu personagem. Pode ser um grifo, um tapete voador, uma vassoura de bruxa, um balão de ar quente, etc... Eles a recebem do Mentor e são treinados para usá-la.

Se esta é a primeira aventura dos personagens, você pode deixar as coisas mais divertidas. O Mentor pede que eles protejam suas identidades com máscaras e nomes falsos. Cada jogador pode descrever como é a mascara do seu personagem e deve escolher o nome de uma cidade que exista no cenário em que estão jogando, como Valkaria, Thedas , Camelot... e por ai vai. Relações interpessoais são estritamente proibidas entre os membros do assalto e tudo que sabem um dos outros são seus nomes de guerra.

O Mestre — interpretando o Mentor — deve explicar aos jogadores cada etapa do assalto. Como os personagens conduzem tudo, na prática, depende dos jogadores... e do resultado dos dados!

1ª etapa: Asas de cera

O grupo dever voar até a ilha em suas montarias aladas... mas não pode em hipótese alguma ficar na linha de tiro das torres da fortaleza! Caso isso aconteça, se torna alvo de arqueiros e balestras. Os personagens precisam passar em testes para cavalgar e para serem furtivos — aqueles que falham voam alto demais e recebem ataques a distância, podendo sofrer uma quantidade elevada de dano enquanto ainda estão no ar.

2ª etapa: Cavalo de madeira

Uma vez que tenha aterrissado na ilha o grupo deve se esconder em um bosque próximo, cortar árvores e construir a escultura de um cavalo alado de madeira. Para isso, pelo menos um personagem deve passar em testes envolvendo resistência (cortar lenha,) força (carregar os troncos), e em conhecimento de marcenaria (fabricar a escultura). A escultura tem um fundo falso e os personagens precisam se esconder em seu interior com a finalidade de se infiltrar na fortaleza. O Mentor se disfarça como um artesão que mora na ilha e oferece a escultura aos cavaleiros como um presente, mas se o grupo não passou nos testes, a escultura fica pouco convincente e os personagens são descobertos! Caso isso aconteça, os guardas do portão libertam um monstro preso em uma jaula para lidar com o grupo.

3ª etapa: Soldados formiga

Os personagens saem do cavalo de madeira durante a noite e vão até a torre onde está o tesouro. Eles devem subir uma escadaria em espiral e lutar contra guerreiros extremamente leais a Ordem do Pégaso. Devido a arquitetura da escada os defensores da torre têm bônus em ataques corpo-a-corpo, enquanto os invasores têm penalidades. Há pelo menos um guerreiro defendendo a torre para cada membro no grupo, mas se os guardas no portão foram alertados os personagens encontram o dobro disso!

4ª etapa: Chuva de ouro

O grupo chega até o tesouro do rei guerreiro, que fica em uma sala no topo da torre — o piso é forrado com moedas de ouro. De acordo com o plano do Mentor, devem ler um pergaminho mágico fornecido por ele para conjurar uma bola de fogo e explodir a parede da sala. Então atiram o restante do ouro para fora da ilha voadora e fogem nas montarias aladas, trazidas até eles pelo próprio Mentor.

Epílogo

Para dar tempo aos personagens de retirar todo o ouro, o Mentor se sacrifica heroicamente. Saca a espada, salta para a torre e luta contra os soldados subindo pela escadaria. Durante a fuga os personagens são alvejados por arqueiros, antes de fugir. Uma vez que estejam no solo, conseguem recuperar parte do ouro. Descobrem, porém, que a ilha flutuante se movimenta e que a maioria dele se espalhou pelos campos — onde agora a população camponesa corre enlouquecida para apanhar as moedas!

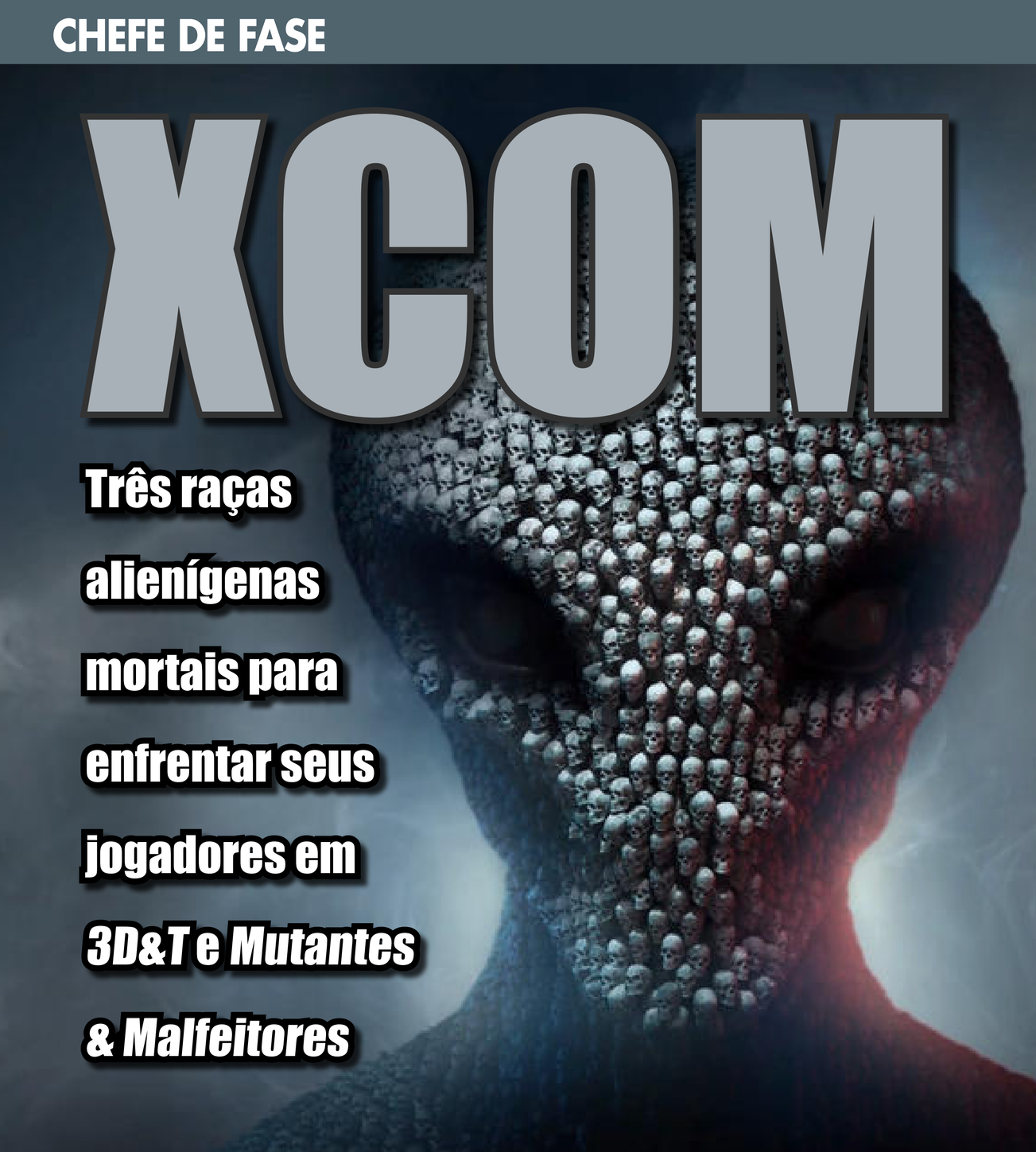
Este era o objetivo do plano do Mentor, o tempo todo: distribuir a riqueza da aristocracia entre a população mais pobre.

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

XCOM

Três raças alienígenas mortais para enfrentar seus jogadores em 3D&T e Mutantes & Malfeitores



Em aventuras de RPG, o perigo pode vir de praticamente qualquer lugar. O mundo costuma ser perigoso, com monstros e armadilhas à espreita, exigindo que aventureiros dependam de sorte, coragem e habilidade para sobreviver primeiro e ter sucesso depois. Quando o perigo vem de outros mundos, isso se torna ainda mais intenso.

Alienígenas são oponentes frequentes em quadrinhos de super-heróis ou em filmes de ficção científica, mas também têm seu papel em fantasia. Algumas das influências de D&D vêm dessas fontes, como a fantasia científica de **Sterling Lanier** que levou à clássica aventura *Expedition to the Barrier Peaks* de **Gary Gygax**. No mundo de *Tormenta*, cada deus tem seu próprio mundo, um planeta que pode ser alcançado através de naves; de certa forma, todos os habitantes dos mundos dos deuses são alienígenas em Arton.

XCOM

A série de jogos de estratégia *X-Com* começou em 1993 com *X-COM: UFO Defense* (também conhecido na Europa pelo título muito menos marcante de *UFO: Enemy Unknown*). Nele, o jogador lidera a organização paramilitar internacional X-Com que tenta combater alienígenas que estão invadindo a Terra. Teve bastante sucesso e recebeu premiações de Jogo do Ano em revistas especializadas, contando com uma continuação de sucesso similar. Depois de outros jogos menos bem-sucedidos, a marca X-Com foi passada de empresa para empresa e permaneceu no limbo por anos.

Isso só mudou em 2012, quando a Firaxis lançou *XCOM: Enemy Unknown*, um remake do primeiro título com sensibilidades modernas. O resultado foi um grande sucesso, que resultou em expansões como *Enemy Within*, uma continuação em *XCOM 2* e o spin-off *XCOM: Chimera Squad*.

Existem vários tipos de alienígenas no videogame, mas escolhemos os três mais interessantes para invadirem sua mesa de jogo: a víbora (viper), o arconte (archon) e o furioso (berserker).

Usando os alienígenas

Na ficção científica, o medo causado pelos alienígenas espelha o medo natural do desconhecido. É fácil traçar paralelos com a xenofobia real, como várias obras têm feito ao longo dos anos. Mesmo o **Superman** pode ser visto tanto quanto um imigrante disposto a proteger sua nova casa (por Lois Lane) como um invasor perigoso (por Lex Luthor). Não tem nada de errado em considerar alienígenas como monstros sem rosto que vão ser destruídos aos montes pelos heróis, mas caso queira lidar com as nuances é importante tomar cuidado. Converse com a sua mesa sobre o que os deixa desconfortáveis; dentro da polarização política que infelizmente é tão intensa no mundo contemporâneo, qualquer paralelo entre alienígenas e imigrantes pode deixar de ser divertido bem rápido.

XCOM testa as águas dessa nova abordagem com seu spin-off *Chimera Squad*. Aqui, a XCOM dá apoio à polícia da Cidade 31, um projeto de integração pacífica entre alienígenas, humanos e híbridos. Entre os agentes jogáveis estão ex-soldados de ambos os lados, vítimas diretas da guerra e pessoas que só sofreram as consequências dela. As interações entre os agentes estabelecem todos de forma muito humana. Todos têm seus defeitos e cometeram erros no passado, mas agora têm um objetivo nobre em comum.

Mesmo que você não queira trazer a temática alienígena de *XCOM* para sua mesa, ainda pode usar os três monstros a seguir. Eles podem ter origens diferentes; no mundo de Arton, por exemplo, podem ser resultado dos experimentos do Grêmio dos Médicos Monstros.

Víbora

Esses alienígenas primeiro se disfarçavam em formas humanoides, mas se revelaram uma espécie completamente réptil com o desenrolar da invasão. Apesar de sua semelhança com cobras nativas da Terra, têm DNA de origem completamente extraterrestre.

Apesar de terem sido batizadas como víboras, essas criaturas combinam características de cobras venenosas e constritoras, sendo duplamente perigosas. Durante a invasão, começaram sendo usadas como infiltradoras.

É possível que víboras assumam uma forma humanoide após um procedimento cirúrgico; o resultado foi apelidado de "homem magro" pela XCOM. Visto de perto, é evidente que um homem magro não é humano devido às pequenas escamas que têm no pescoço e aos seus olhos de um verde doentio; porém, a alguns metros de distância ou sob condições ruins de visibilidade, é indistinguível de um terráqueo. Nessa forma a criatura não pode usar sua língua preênsil ou seu aperto constritor, mas ainda é capaz de utilizar seu veneno.

Existe uma forma mais poderosa e mortífera da Víbora, o Rei-Víbora. Para essa variante única, some +2 em toda as suas Características e adicione Pontos de Vida Extras (em *3D&T*) ou aumente seu NP (e todos os ataques e defesas) em +2 (em M&M).

3D&T — 14N

F3 (esmagamento), H3, R2, A2, PdF1 (químico); 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (Área, PdF), Membros Elásticos (língua), Paralisia, Sentidos Especiais (faro aguçado, infravisão).

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

Agilidade Defensiva. Embora não se movam mais rápido que o normal para a sua Habilidade, víboras são muito hábeis na defesa. Elas recebem um bônus de +1 na Habilidade para esquivas e, caso falhem numa esquiva, podem gastar 2 PM para manter a Habilidade na Força de Defesa.

Veneno. Uma vítima que sofra dano pelo Poder de Fogo de uma víbora deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, será envenenada, perdendo 2 PVs por turno até morrer. Construtos, mortos-vivos e criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade (químico) são imunes a este efeito. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer efeito de cura (mas usado deste modo o efeito não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Constringir. Sempre que ataca um alvo que tenha paralisado com Força, a víbora causa mais 2d de dano, absorvidos apenas com A+1d.

Tesouro — Armadura Serpente (30 PE): O corpo de uma víbora pode ser usado por um personagem com Ciência e Máquinas para construir uma armadura que replica alguns de seus poderes. Além de conceder A+1 e Armadura Extra (Químico), o personagem pode usar os Membros Elásticos e o Ataque Especial da víbora (incluindo os efeitos da habilidade Veneno), uma vez por combate cada, pagando o custo normal em Pontos de Magia.

M&M — NP 8

Habilidades: For 5, Vig 4, Agi 7, Des 7, Lut 6, Int 0, Pro 2, Pre -2.

Poderes:

Anatomia Ofídia (6 pontos).

Alongamento 2 (Restrito: língua), Imunidade 1 (veneno), Proteção 2, Sentidos 3 (infravisão, faro acurado).

Bomba de Veneno (24 pontos).

Dano à Distância (Área: Explosão, Efeito Secundário) 6.

Vantagens: Agarrar Preciso, Estrangular, Equipamento 4, Evasão, Iniciativa Aprimorada.

Perícias: Acrobacia +10 (3), Ataque à Distância (fuzil energético) +12 (6), Furtividade +10 (3), Intimidação +4 (6).

Ataques: Iniciativa +11, ataque fuzil energético à distância +12, dano 8. **Defesas:** Resistência +6, Esquiva +10, Fortitude +6, Aparar +10, Vontade +6. **Total:** Habilidades 58 + Poderes 30 + Vantagens 8 + Perícias 9 + Defesas 13 = 118.

Arconte

No começo da invasão, os alienígenas usavam plataformas de armas móveis biomecânicas apelidadas "flutuadores" como suporte aéreo. Conforme se acostumavam mais à Terra, essas plataformas foram adaptadas para se transformar nos arcontes, baseando seu visual nas próprias lendas terráqueas. Armado com um bastão laser capaz de cortar e disparar feixes de luz, o arconte pode permanecer nos céus atacando de longe, mas quando fica ferido costuma se aproximar para eliminar seus inimigos no corpo-a-corpo.

3D&T — 13N

F2 (luz), H3, R3, A2, PdF2 (luz); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Aceleração, Voo.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

Penas Fulgurantes. Uma vez por combate, um arconte pode disparar duas penas fulgurantes para cada ponto que tiver em Poder de Fogo. Jogue um dado para cada criatura no combate, começando pelas mais próximas do arconte. Um resultado par significa que uma pena atingiu o mesmo espaço do personagem. No começo do turno seguinte do arconte, todas as criaturas dentro da distância de ataque físico de uma das penas sofre dano como se o arconte a tivesse atingido com um acerto crítico (Força de Ataque 12).

Frenesi. Quando fica Perto da Morte, o arconte entra num frenesi de batalha e pode fazer dois ataques corpo-a-corpo com seu bastão (FA=F+H+1d) por turno.

Tesouro — Armadura Ícaro (30 PE): O corpo de um arconte pode ser usado por um personagem com Ciência e Máquinas para construir uma armadura que replica alguns de seus poderes. Além de conceder A+1 e Aceleração, o personagem pode praticamente voar uma vez por combate, alcançando quando lugar no campo de batalha sem gastar ações ou movimento.

M&M — NP 8

Habilidades: For 5, Vig 5, Agi 5, Des 5, Lut 8, Int 0, Pro 2, Pre -2.

Poderes:

Anatomia Alienígena (6 pontos).

Proteção 3, Voo 3.

Penas Fulgurantes (30 pontos).

Dano à Distância (Área: Explosão, Multiataque, Preciso 6, Restrição: somente múltiplos alvos) 8.

Vantagens:

Equipamento 6, Iniciativa Aprimorada, Mira Aprimorada.

Perícias: Acrobacia +15 (10), Ataque à Distância (fuzil energético) +12 (4), Intimidação +10 (12).

Ataques: Iniciativa +9, fuzil energético à distância +12, dano 8; bastão laser corpo-a-corpo +8, dano 8. **Defesas:** Resistência +8, Esquiva +8, Fortitude +8, Aparar +8, Vontade +6. **Total:** Habilidades 56 + Poderes 39 + Vantagens 8 + Perícias 9 + Defesas 14 = 126.

Furioso

Os furiosos são o resultado de engenharia genética e intervenção cirúrgica em um povo alienígena. São extremamente grandes e poderosos, mas também podem perder facilmente o controle. Quando isso acontece, não distinguem entre amigo ou inimigo, atacando todos ao redor indiscriminadamente.

3D&T — 10N

F4 (esmagamento), H1, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (Força).

Desvantagens: Fúria, Modelo Especial, Monstruoso.

Avanço Furioso. Embora se mova lentamente, um furioso dispara na direção daquele o feriu. Sempre que sofre dano, o furioso se move na direção daquele que o atingiu. Para determinar esse movimento, sua Habilidade recebe um bônus de +2.

Golpe Devastador. Quando o furioso consegue um acerto crítico, a vítima deve fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, fica atordoada por uma rodada, sem poder realizar ações e contando como um alvo indefeso.

Tesouro — Traje da Fúria (30 PE): O corpo de um furioso pode ser usado por um personagem com Ciência e Máquinas para construir uma armadura que replica alguns de seus poderes. Além de conceder A+1 e F+1, o personagem pode usar um Ataque Especial baseado em Força uma vez por combate, pagando o custo normal em Pontos de Magia. Esse ataque se beneficia da habilidade Golpe Devastador.

M&M — NP 8

Habilidades: For 8, Vig 8, Agi 2, Des 2, Lut 4, Int 0, Pro 2, Pre -2.

Poderes:

Anatomia Alienígena (12 pontos).

Dano Baseado em Força 4, Proteção Impenetrável 4.

Vantagens: Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Equipamento 4.

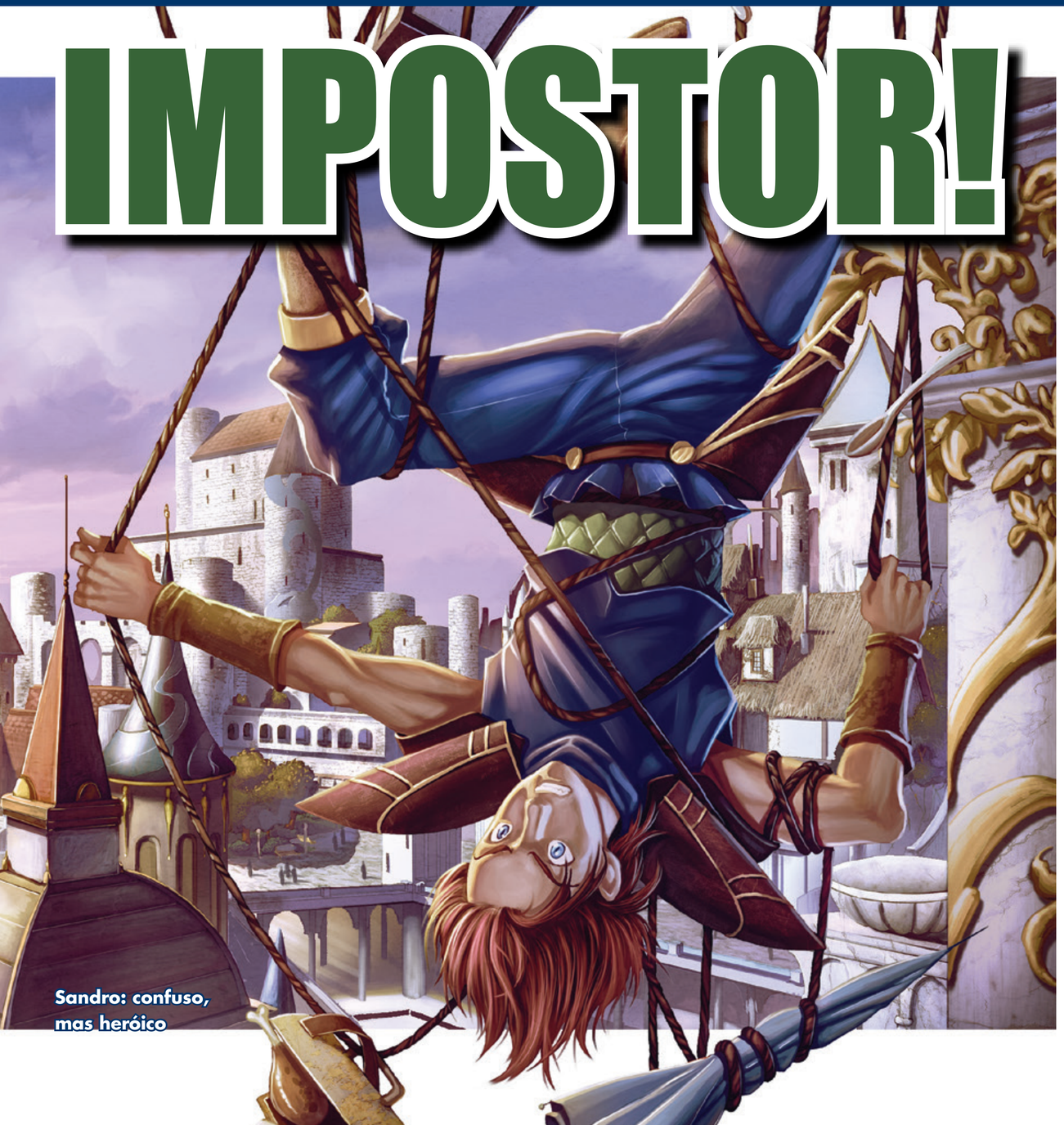
Perícias: Ataque à Distância (fuzil energético) +12 (8), Ataque Corpo-a-Corpo (desarmado) +8 (4), Intimidação +10 (12).

Ataques: Iniciativa +2, fuzil energético à distância +12, dano 8; desarmado corpo-a-corpo +8, dano 12. **Defesas:** Resistência +12, Esquiva +4, Fortitude +12, Aparar +4, Vontade +6. **Total:** Habilidades 48 + Poderes 12 + Vantagens 6 + Perícias 12 + Defesas 14 = 92.

THIAGO ROSA

TESOUROS ANCESTRAIS

IMPOSTOR!



Sandro: confuso, mas heróico

A clássica história em mangá republicada recentemente em quatro volumes pela Jambô, *Holy Avenger*, entre inúmeras outras conquistas foi uma divertida oportunidade para criar um grupo de personagens únicos para Arton.

Entre eles, dois eram impostores: Niele, considerada uma das maiores magas do mundo, mas na realidade apenas uma barda inexperiente; e o jovem guerreiro Sandro, orgulhoso filho de um dos mais procurados ladrões do Reinado, mas em verdade um incompetente total na carreira criminosa que escolheu.

Estes dois personagens são a prova de que nem tudo é o que parece — o que vale também para os mundos de RPG. Encontrar um senhor de longas barbas vestindo um manto cheio de estrelas não significa que você esteja mesmo diante de um mago. Da mesma forma, aquele valente e honesto paladino do qual você ouviu falar pode não ser exatamente assim tão bonzinho. Os leitores do romance ***A Flecha de Fogo*** sabem do que estamos falando!

Mestres experientes sabem usar as aparências para iludir os jogadores. Assim como Niele e Sandro enganaram os leitores (e jogadores na aventura que deu origem à tudo isso), outros NPCs também podem fazê-lo. O viajante que pede para acompanhar os heróis pode ser um criminoso procurado, buscando proteção. Aldeões apavorados que pedem ajuda podem ser monstros canibais em busca de comida. Aquela linda donzela aprisionada na caverna do dragão poderia ser o próprio dragão, metamorfoseado. Disfarces, magias ilusórias, mudanças de forma, reputações falsas... os recursos são muitos. Mas a arte de engambelar o grupo de jogadores é coisa que vamos discutir outro dia. Esta matéria é para jogadores, não mestres.

Foi com *Holy Avenger* que Niele e Sandro se tornaram famosos, mas eles surgiram muito antes, como personagens da mesa dos autores de Tormenta, e depois sofreram modificações. Niele, personagem de **Marcelo Cassaro**, era originalmente um elfo bardo que fingia ser um mago de *Dragonlance* (**cujos romances estão sendo republicados também pela Jambô**). E Sandro na verdade era o nome de outro jogador deste mesmo grupo, não do guerreiro. Uma homenagem a um dos jogadores que participou da aventura que deu origem a Taverna do Macaco Caolho Empalhado.

Impostores são muito úteis como NPCs. São talvez uma das formas mais legais de conduzir aventureiros incautos até ciladas e outros objetivos que, normalmente, nunca seriam realizados por heróis. Mas eles também são divertidos como personagens jogadores. Um RPGista cansado de apenas chacinar os monstros que aparecem pela frente pode encontrar um desafio estimulante jogando como um impostor. Além dos perigos normais da aventura, ele precisa também se preocupar em proteger sua identidade real. Para iniciantes, esse tipo de proposta pode ser um tanto mais difícil, mas também não custa nada tentar!

Ser um impostor é bem divertido. Costuma gerar todo tipo de situação engraçada, especialmente quando você precisa sacar da manga alguma desculpa para explicar suas atitudes incomuns (*"Ora, mas é claro que sou uma maga! Não vê minhas roupas? Minhas orelhas? Meu cetro? Como? Você quer que eu prove meus poderes? Como ousa! Apenas desta vez vou poupar sua vida, insolente!*). Este tipo de coisa você só vai descobrir por experiência própria, na mesa de jogo. Então, o que vamos fazer é ajudá-lo a ser um impostor melhor!

Falsidade variada

Para ser um impostor existem três receitas básicas: você pode disfarçar sua aparência, seus atos, ou sua reputação. O verdadeiro mestre do disfarce consegue usar as três; mas para um iniciante, o ideal é começar com apenas uma ou duas.

Ser um impostor em aparência é bem fácil. Se você quer parecer um guerreiro, vista uma armadura e carregue consigo algumas armas de aparência bem perigosa — mesmo que não saiba usá-las! Um mago disfarçado de guerreiro pode levar muita vantagem em combate, porque os inimigos mais inteligentes costumam atacar primeiro os magos. O inverso também é válido; você, um habilidoso guerreiro, poderia cobrir sua armadura e armas com um manto estrelado para fingir ser um mago. Isso pode atrair uma atenção indesejada, mas também serve para apanhar inimigos desprevenidos.

Ser um impostor através de seus atos é um pouco mais complicado: não basta se parecer com alguém, você precisa agir como esse alguém. Se é um mago fingindo ser guerreiro, de vez em quando terá que brandir uma espada de forma convincente — coisa um tanto difícil para quem não domina a arte da porrada. Nada que um mentiroso não seja capaz de explicar: você sempre pode arranjar um ombro dolorido ou alguma outra desculpa para deixar as armas de lado.

Da mesma forma, quando um mago disfarçado usar suas magias, terá que fazê-lo de forma discreta ("Vocês viram como aqueles orcs fugiram apavorados? Até parecia mágica..."). Niele consegue se fazer passar por maga apenas porque ela carrega um artefato poderoso, o Olho de Sszzaas, capaz de

realizar magias incríveis mesmo que ela própria não controle bem esses poderes. Mas aqueles que testemunham seus relâmpagos e bolas de fogo não sabem disso!

Por último, você pode ser um impostor através da reputação. Em alguns sistemas, isso é mais simples. Eles têm regras que preveem situações como essa, através de vantagens ou poderes. Em outros, talvez você tenha que conversar com o Mestre sobre como sua falsa identidade ficou famosa. Esta é a forma mais fácil de ser um impostor, mas apenas no começo — pois no decorrer do jogo você terá que trabalhar duro para manter a farsa intacta. Atrapalhado como é, o jovem Sandro conseguiu manter uma boa reputação graças à fama do pai, conhecido como o maior e mais famoso ladrão do mundo — mas mesmo essa nunca dura muito tempo; aqueles que acompanham seus feitos logo descobrem a incompetência do guerreiro.

Pequenos delitos

É como dizem: você pode enganar algumas pessoas durante algum tempo, mas não pode enganar todo mundo o tempo todo. Se você é um impostor, naturalmente pretende enganar alguém. Mas quem, exatamente? Quanto menos pessoas e menor seu contato com elas, maiores as chances de sucesso. Não adianta acreditar que você pode iludir todos que encontrar — nenhuma farsa vai durar para sempre.

Um impostor novato pode começar enganando apenas uma pessoa. Pouco? Nem tanto. Com alguma imaginação, você pode criar uma situação divertida. Pense em um humano mago e um anão guerreiro. Os dois resolvem atuar em um mesmo grupo de aventureiros e acabam se tornando amigos, mas há um problema: o anão teve sua aldeia destruída por um mago, e jurou devotar sua vida a caçar e matar todos eles! O que nosso amigo humano pode fazer? Para conservar a amizade do anão (e sua própria vida!), ele finge que é qualquer outra coisa, exceto um mago. Ele só poderá usar suas magias quando o anão não estiver olhando. E os colegas aventureiros poderiam ajudar na farsa, uma vez que revelar o segredo só traria problemas ao grupo.

Que tal enganar um pequeno vilarejo? Quando o grupo de aventureiros passar pela próxima aldeia, experimente bolar alguma falsa identidade para apresentar aos camponeses — afinal, não é difícil enganar pessoas que nunca viram você. Esse recurso é especialmente útil para ladrões; conquistar a confiança de alguém leva tempo, e muitas vezes isso é tudo o que você não tem. Então, chegando à próxima cidade, evite ser denunciado por suas habilidades ladinas. Tente parecer outra coisa.

Mais tarde, você pode tentar façanhas dignas dos maiores impostores. Que tal se fazer passar por um grande herói, uma figura famosa e conhecida, ausente da cidade por qualquer motivo? Mágica pode ajudar, mas mesmo assim

Um caçador oculto entre vampiros, por que não?

você vai precisar de muita lábia, habilidade e uma boa dose de sorte nos dados. E dependendo de quem estiver envolvido, essa missão pode se tornar de alto risco caso sejam descobertos...

Ora, seu... seu falso!

Diz o antigo provérbio ninja: *"Para enganar os inimigos, primeiro é preciso enganar os aliados."* (Para ser honesto, não sei se é realmente um provérbio ninja; talvez seja de algum episódio do *Jiraya*...)

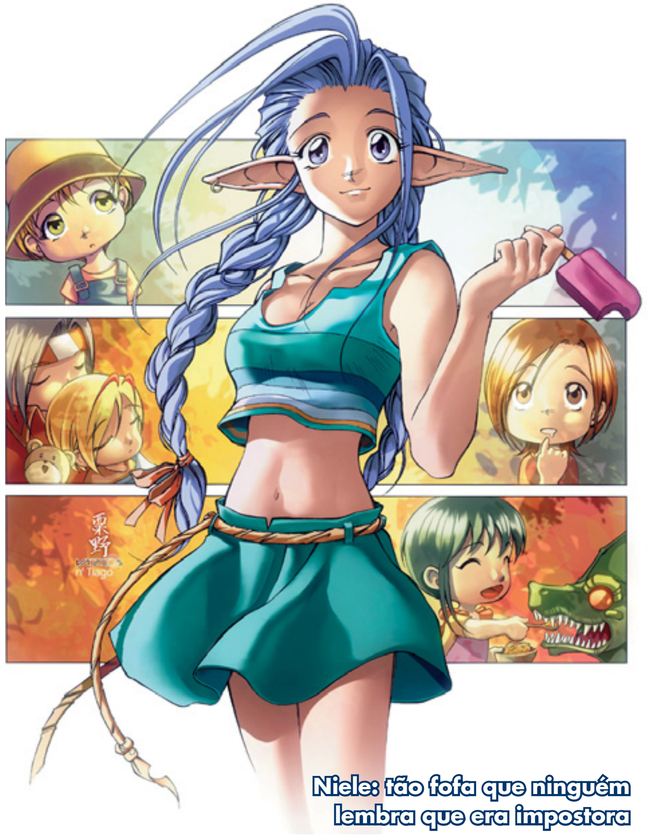
Ser impostor com a colaboração dos jogadores e enganar apenas NPCs que encontra pelo caminho é uma coisa. Mas enganar os próprios jogadores do grupo é algo bem diferente. Neste caso, apenas você e o mestre conhecem sua verdadeira identidade — e ambos vão precisar de muita habilidade e sutileza para manter o segredo.

Quando essa matéria foi escrita, em mil novecentos e Tarso tinha pele, comunicações com o mestre precisavam ser feitas através de bilhetes (e sem abusar, para não despertar suspeitas dos demais). Agora, com um celular ou em qualquer aplicativo de mensagens usados nas mesas virtuais, seu impostor pode combinar cada passo com o narrador facilmente (exceto se você mesmo se entregar por ficar dando mole no celular e não prestar atenção no jogo).

Dependendo de até onde levar isso a sério, você pode precisar de uma ficha de personagem falsa para manter sobre a mesa; e a verdadeira ficaria escondida com o mestre, entre suas anotações. Nesse caso, você terá de conhecer as informações mais importantes da verdadeira ficha — porque não poderá consultá-la sem estragar a brincadeira.

Por fim, tenha muito cuidado quando tentar ser um impostor com seus colegas. Não transforme isso numa situação delicada. Pode ser que os outros jogadores entendam mal sua atitude, acreditando que você esteja tentando fazê-los de tolos — e podem ficar zangados. Talvez não joguem mais com você. Não os culpe por isso: você também não voltaria a confiar em uma pessoa que lhe mentisse uma única vez.

Por isso, muito melhor fazer isso apenas com RPGistas que conheçam bem o jogo. Em alguns casos, você nem mesmo precisa esconder isso do grupo: mesmo que descubram sua identidade na vida real, bons jogadores são capazes de manter o segredo dentro do jogo — fingindo que não sabem de nada. É nestes momentos que reconhecemos o



Niele: tão fofa que ninguém lembra que era impostora

verdadeiro talento de um RPGista, a capacidade de separar o real e o imaginário. E de lembrar que tudo não passa de um jogo de contar histórias no final das contas.

RPGistas conscientes podem gargalhar muito com um impostor "conhecido" no grupo. Durante o jogo eles podem fingir que suspeitam dele, ou colocá-lo em situações difíceis apenas por diversão. Se Niele estivesse em seu grupo e você soubesse seu segredo, não seria divertido pedir a ela para usar magia o tempo todo? Ou contar com Sandro e suas habilidades de ladrão, quando ele de fato não as têm? Problemas para o grupo... e risadas para os jogadores!

MARLON TESKE "PALADINO"
(Que foi?)

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Do Imperio Cruz
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Angelo Castelan
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aruã Monteiro
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Godoi
Bruno Grimaldi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Müller
Bruno Sakai Costa
Bruno Vieira Marucci
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Souza
Caíque Martins
Calvin Semião
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christoph Fanton

Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Carvalho
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Karpinski
Davidson Andre
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Débora De Oliveira Borges
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Deyvison Stalone
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Edson Jose Nascimento
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Émerson Luz
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Barrocal
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Barreto Gonçalves
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francis Beck Aragão Do Amaral
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Isaías Pádua Carvalho
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Gervasio Da Silva Filho
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Gamal
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Jacauna
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Thiago
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
James Mcbryan
Jandir Roberto Manica Neto
Jardel Santos Bulhões
Jean Carllos
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Da Rosa
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João E Priscila Schlindwein
João Matheus Catin
Joao P. Arantes
João Paulo De Oliveira Andrade
Joao Paulo Melatto Fogo
João Trindade
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jonquiel Costa Barbosa Dos Santos
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio Gasiglia Serradas
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kalliandru Jivago Palone Meschede Coelho De Oliveira
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Quintas
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Casanova Nogueira
Lucas Olímpio
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Lucio Pedro Limonta
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Fernando Guazzelli
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Guerreiro
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Saldanha
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Sousa
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Maria Luciana Lima
Mário Brandes Silva
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Mateus Guida
Mateus Rego Queiroz De Melo
Matheus Araújo Prado
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Bolognini Nunes
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otalicio Americo
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otoniel Mateus
Otto Menegasso Pires
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Artur
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Moreira Lopes
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Albuquerque
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Gomes De Melo
Richard Aguiar Bueno
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodolfo Marcolino
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Freitas
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romulo Bartalini
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Luiz Nery
Samuell Vilas Boas
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Sávio Pita
Sávio Souza
Sergio Patrick Hirayama Trautmann
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales Zuliani
Tarcisio Oliveira Correa
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Granja
Thiago Noboa Trindade
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral Santos
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Eduardo Nascimento
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Willian Moreira Dos Santos
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Anesio Vargas Junior
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Azrael Lima
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Teixeira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Martins Bezerra
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Calicchio Boaro
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diogo Benedito
Diosh Smith

Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Martins
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Franklin Dias
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Vilella
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Puppim
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor Teixeira Da Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Juliano De Oliveira
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Alves
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Alberto Souza
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gomes
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Filipe Bomfá
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D’Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Aurelio Santana Ribeiro
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Matheus Borges Ziderich
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Paulo Chavaglia Filho
Paulo Emilio
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ramires Leite
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O’Bedlam
Raulindo Souza
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D’Avila
Thiago Morani
Thiago Ramalho Silva
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Ulisses Pereira Da Silva Neto
Valter Tartarotti Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor T Melo
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Wagner De Almeida Junior
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Wolf Fivousix
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado

EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação da ilustração de Erica Awano para o conto de Marcelo Cassaro!

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS